EnigmA

MENSILE - ANNO VIII - NUMERO 68 - SETTEMBRE 1995 - LIRE 12.000

AMIGA RUN

68

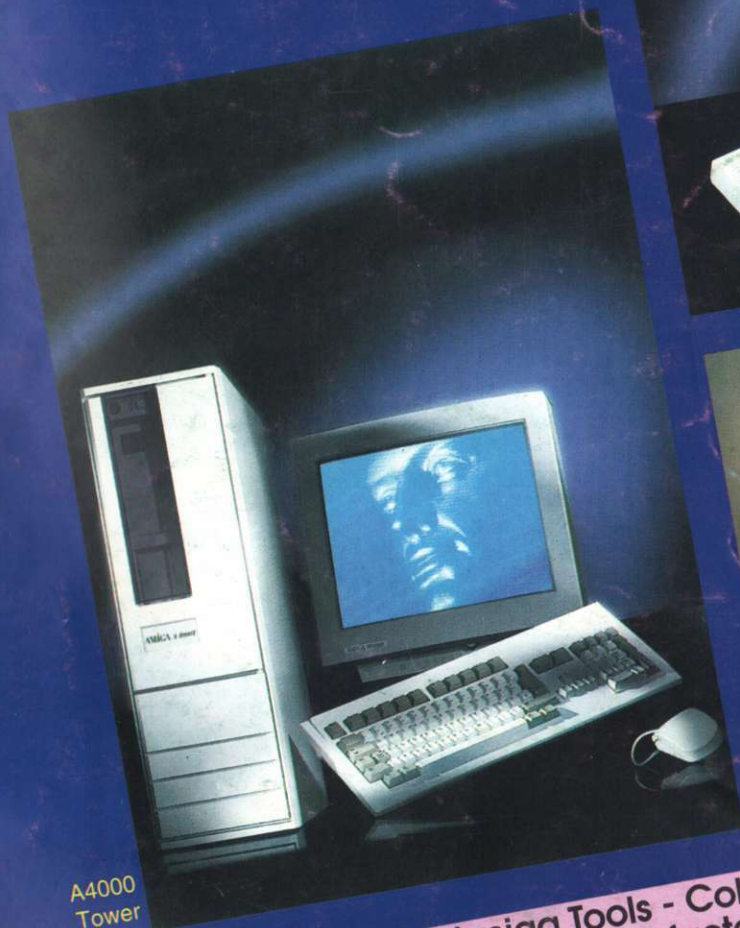
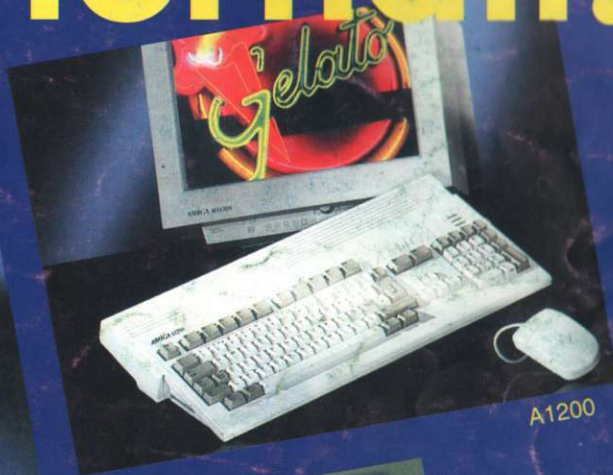
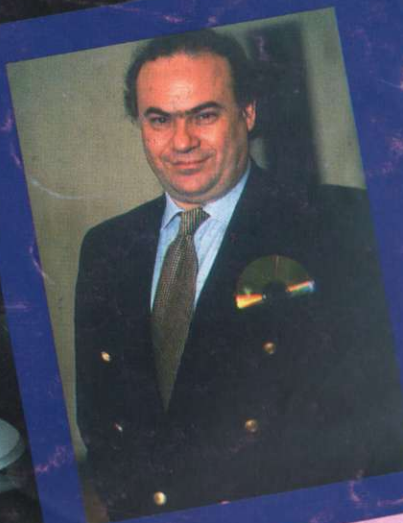
LA PRIMA RIVISTA ITALIANA DEDICATA ALL'AMIGA. CON DISCO PROGRAMMI PD

"Siamo tornati!"

A1200

A4000 Tower

Albino Bertoletti

CD-ROM: Amiga Tools - Collection CAM - MUSICA: Octamed v6
GAMES: T-Racer - Benefactor - All Terrain Race - Super Skidmarks
DATABASE: Digita Datastore - DIDATTICA: Linguaggio "E"
MERCATO: Amiga Technologies, la conferenwa di Londra
DIDATTICA: Programmazione Amiga in "C"
SOFTWARE BE-BOP: Lightwave - MERCATO: Re-incontro con Albino
TELECOMUNICAZIONI: WWW e Amiga, Jen Modem 28.800
SPECIALE: NetBSD, Linux eX-Windows con Amiga

Su disco:
Software
Shareware
+
Listati

Enigma Amiga Run è un periodico GR Edizioni S.r.l., viale espinasse 93 20156 Milano - Reg. Trib. Milano n° 35 del 25/01/1988 - Distributore ME.PE - V.le Famagosta, 75 - Milano - Spedizione in abb. postale gruppo /50 - Direttore Responsabile: Gianluigi Zanfragnini

editoriale

Windows 95? AmigaDOS 85!

Per tutto il mese di settembre siamo stati martellati dalla campagna pubblicitaria del "prodigio" Windows 95. Un sistema operativo per i PC con tanto di multitasking, drag and drop e plug & play. Anni di lavoro per portare la tecnologia PC ad un livello accettabile. Anni di sviluppo e migliaia di righe di codice per rendere il sistema più stabile ed evitare quei messaggi che l'utente PC conosce bene: "errore nell'applicazione causato da ...".

Il prodotto Microsoft è bello da vedersi e sembra funzionare. Ma pensate se un decimo della potenza impiegata per sviluppare Windows 95 fosse stata invece dedicata a quel sistema che ci permette, da anni, di lavorare in multitasking con 1 Mbyte di memoria e di inserire una scheda di espansione senza perderci tra IRQ e DMA.

Forse a quest'ora l'amico Bill non sarebbe così sicuro del suo successo. Forse a quest'ora non saremmo qui a parlare di questo "innovativo" sistema operativo che è stato rilasciato nel 1995 con concetti che in Amigados c'erano già dal 1985.

C'erano dieci anni di vantaggio. Dieci anni persi tra tonfi, tribunali e cattiva gestione. Un vantaggio che non c'è più. Aspettando di poter simulare anche Windows 95 (cosa che prima o poi sarà possibile), accontentiamoci di veder funzionare Unix sui nostri Amiga con tanto di server X-Windows nella speranza che AmigaDOS torni prepotentemente alla ribalta con una versione (4.0?) che risolva tutti i problemi di compatibilità e che si porti al passo con il prodotto Microsoft.

C'è un'alternativa a Windows 95: è AmigaDOS 85.

Michele Iurillo
yuri@skylink.it

Enigma

AMIGA

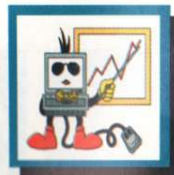
RUN

SOMMARIO

REDAZIONALI

Posta Pag. 6
News Pag. 8
News: IPISA '95 Pag. 51

MERCATO

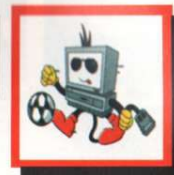
Il ritorno dell'Albino... Pag. 10
La conferenza a Londra Pag. 13

SPECIALE

Unix o quasi Pag. 18
Nostalgia di Unix Pag. 27

SPECIALE TELEMATICA

Speciale telematica (II) Pag. 31
Jen Fax/Modem XL-288E Pag. 34

ENIGMA GAMES GALLERY

Giocare sul serio... Pag. 36

DATABASE

Datastore Pag. 46

OTTOBRE

68

CD-ROM - CDTV - CD32

Collection CAM e Amiga Tools **Pag. 52**

ON CD

Come utilizzare il CD allegato **Pag. 57**

BEBOP

Lightwave v3.5: titoli fluttuanti **Pag. 60**

DIDATTICA

Impariamo a programmare l'Amiga **Pag. 65**
Dopo il "C" arriva "E" **Pag. 69**

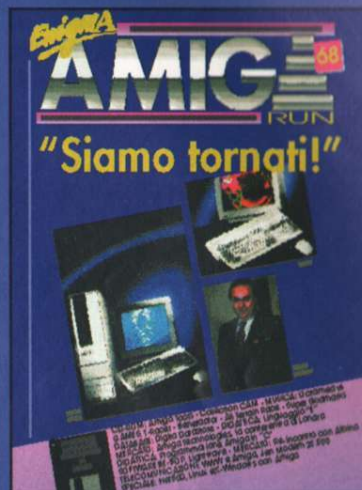
MUSICA

OctaMED Pro V6 **Pag. 72**

A PROPOSITO DI

M-Plan **Pag. 76**

GRAFICA

Chi è il Re delle Gui? **Pag. 82**

Direttore:
Michele Iurillo - E-mail yuri@skylink.it
Redazione di Milano:
Luigi Callegari, Francesco Oldani,
Emil Abirascid, Gigi "cips" Beltrame
Redazione di Londra:
Salvatore Stilo, Vincenzo Morra
Hanno collaborato:
Alessandro Tasora, Andrea Rieder,
Giuseppe Ligorio, Marco Milano,
Maurizio Bonomi, Stefano Epifani,
William Molducci,
Valentina Oldani (testi), Marco Amato,
Roberto Roberti, Paolo Griselli,
Marco Amato
Pubblicità:
Giorgio Ruffoni - Marco Fregonara
Michaela Carboni
Tel. (02) 38.01.00.30 (r.a.)
Segreteria:
Maristella Boso
Ufficio abbonamenti e arretrati:
Sergio Montrasi
Distribuzione:
Messaggerie Periodici, V. le Famagosta, 75
20142 Milano, Tel. (02) 89.59.21
Impaginazione:
Emanuele Re,Michele Iurillo
Stampa:
Sigraf - Via Vailate, 14 - 24024 Calvenzano (BG)
Fotografie e Mastering Disk:
Luigi Callegari
Realizzazione copertina:
Alessandro Tasora (immagine),
Michele Iurillo
Progetto Grafico:
Francesco Oldani, Michele Iurillo,
Antonio Marangi, Luca Parise
Clip Art:
Alberto Geneletti
"Enigma Amiga Run" è un mensile edito da G.R. Edizioni S.r.l. Via Espinasse, 93 - 20156 Milano
Registrazione del Tribunale di Milano **N.35 del 25/1/1988 - Redazione di Milano:**
Viale Espinasse, 93 20156 Milano Tel. (02)38.01.00.30
E-Mail: 72324.1174@compuserve.com
URL: http://www.skylink.it/ear/main.html.

Pellicole realizzate con fotounità Linotronic e Rip 50 -

Chiuso in redazione il **02/09/1995**
Chiuso in impaginazione il **08/09/1995**

Direttore responsabile:
Gianluigi Zanfrognini

La posta dei lettori

a cura di ***Luigi Callegari, Michele Iurillo*** *e* ***Giuseppe Ligorio***

Posta elettronica

Cara redazione di EnigmA, sono molto soddisfatto per le sorti di Amiga e mi sembra che i piani illustrati dalla Escom siano molto seri e promettenti. Lo stesso fatto che non abbiano suscitato perplessità, ma anzi entusiasmo in tutti i giornalisti e gli utenti, penso sia molto significativo.
Ho apprezzato molto, in particolare, la chiarezza dei loro intenti, invece della confusione che sembrava essere congenita dalle parti di West Chester. Penso che l'accoppiata Escom-Amiga romperà le uova nel paniere a parecchi colossi dell'informatica, che pensavano di aver pianificato lo sviluppo dell'informatica di massa.
Non so perché, ma la gente è in grado di riconoscere se un prodotto è stato progettato per fare soldi, o per passione. È questo il caso dei PC e dell'Amiga.
Non so perché, ma ho come l'impressione che la venuta di Irving Gould e di Medi Ali alla Commodore non sia stata casuale; certi errori strategici non sembrano neppure da incompetenti, ma da venduti. Lo proverebbe il fatto che essi si sono opposti alla cessione della tecnologia Amiga; che motivo potevano avere per farlo?
Mi piacerebbe molto sentire Ed Goff, per sapere qualcosa di più sulla struttura dei prossimi Amiga-RISC, a parte la scelta del processore, che nell'Amiga non è mai stata la parte più interessante; insomma, mi piacerebbe sapere qualcosa sui prossimi chip custom e sulle migliorie apportate al già buono sistema operativo. Perché non cercare di intervistarlo?
Vi saluto congratulandomi con per la tenacia e la fiducia verso l'Amiga, anche nei momenti più bui, quando altri hanno mollato.

Tiziano Diamanti

Caro Tiziano, anche noi eravamo tra gli entusiasti quando siamo tornati da Francoforte a tutta birra (in entrambi i sensi).
Oggi siamo un po' più preoccupati. I presunti prezzi comunicati da un noto importatore ad alcuni dettaglianti sono paurosamente alti. Alti oltre ogni più grigia previsione. Parlavamo alcuni giorni fa con un negoziante che dopo aver sperato di poter rimettere il materiale Amiga nei propri scaffali si è visto recapitare questo listino e si è lasciato prendere dallo sconforto. Ha tolto la scritta Amiga dalla vetrina è ha dato un calcio a tutti i buoni propositi dell'Escom.
Ed Goff non è la persona adatta per parlare di sviluppo. Edward si occupa dei problemi legali della neonata Amiga Technologies e della distribuzione nel territorio americano dei prodotti da Filadelfia.
Bisognerebbe Parlare con Peter Kittel. Il grosso personaggio come era stato definito dopo la conferenza di Francoforte sembra essersi eclissato insieme a tutte le belle parole su Amiga Risc e case spaziali. Speriamo non si eclissi anche l'Amiga...

M. I.

SCRIVETECI!

Questo spazio è a disposizione di tutti i lettori che volessero porre quesiti tecnici, esprimere opinioni sulla rivista o sul mondo Amiga. La redazione si riserva il diritto di condensare il testo delle lettere senza alterarne il significato. Scrivete a:

ENIGMA AMIGA RUN
Rubrica della posta
Viale Espinasse, 93
20156 Milano

Se avete un modem potete contattarci con un Email:

72324.1174@compuserve.com
yuri@skylink.it

Siamo anche raggiungibili in WWW:

URL: http://www.skylink.it

Farsi... di software

Spettabile redazione,
ho ultimato da poco un programma che vorrei inviarVi per pubblicarlo su Enigma Amiga Disk (se lo troverete interessante) ma prima vorrei farVi alcune domande per risolvere alcuni problemi. Si tratta di una utility che migliora e sostituisce la voce Information del menu Icon del Workbench che ho chiamato, appunto, "Information" (tanto non penso che alla Commodore interessi molto, comunque se avete dei consigli...).
1) Trascinando un'icona di tipo Drawer o Garbage senza la directory

associata su un'AppIcon il sistema operativo genera un messaggio incompleto. Non è infatti possibile distinguere questo caso dal normale doppio clic sull'icona senza argomenti. Esiste un modo per aggirare il problema?

2) La funzione GT_SetGadgetAttrsA quando cancella il contenuto di un Gadget stringa non aggiorna la posizione del cursore. Infatti se attiviamo il Gadget con la funzione Activate Gadget il cursore si posizionerà nel mezzo dello stesso. Purtroppo i RKM sconsigliano vivamente di modificare la struttura StringInfo direttamente, come comportarsi?

3) Le icone di tipo Device sono supportate nella versione 3.1 del sistema operativo? Se sì quali sono le informazioni valide riportate da Information? E per le icone di tipo Kick?

4) Se cambio la directory di lavoro e rilascio il Lock la struttura DiskObj ottenuta in precedenza è ancora valida e utilizzabile con sicurezza? Passando come argomento alla funzione GetDiskObjectNew il path "Ram Disk:[file]" questa fallirà se l'icona non esiste, è un bug del Ram Disk?

5) Molto probabilmente alcuni problemi che ho avuto sono dovuti a "bug" del sistema operativo, mi piacerebbe sapere se alcuni di questi sono stati corretti. Mi consigliereste un'immagine per l'AppIcon?

Concludo questa mia lettera con una considerazione. Nell'aprile del '94 ho sottoscritto (com Voi) il Silver Support al DevPac presso la Hisoft. Pensavo di aver fatto un buon affare ma dopo la sostituzione della mia versione "bacata" con la 3.04 non ho più ricevuto nessuna comunicazione. Nel vostro articolo sull'Hisoft Basic fate riferimento a una nuova versione la 3.05, potreste darmi alcune informazioni sulle novità?

Anche la Inovatronics non brilla per la sua serietà: ho inviato la cartolina di registrazione a Directory Opus in dicembre ma non ho mai ricevuto risposta. Sicuramente non è questo il modo migliore per scoraggiare la pirateria. Devo fare, invece, i miei complimenti alla Progetto Software che mi ha sempre comunicato con tempestività la disponibilità degli aggiornamenti a Sisthema a condizioni particolarmente vantaggiose. Viva il made in Italy insomma!

Cordiali saluti,

Mauro Mantegazza

Ci fa sempre molto piacere rice ere i la ori dei lettori per pubblicarli, per quanto riguarda il nome non ti preoccupare, non penso che incorrerai in una iolazione dei diritti per il nome di un'opzione del menu!!! Per una migliore diffusione della tua utility, ti consiglio di inserirlo su AmiNet (la sezione del software Amiga su Internet).

1) Non penso sia un problema; infatti le info di un'icona dipendono in parte dall'oggetto (file o directory) a cui sono legate; per cui se tale oggetto non esiste, il sistema de e per forza di cose non darti accesso all'icona.

2) Sgancia il gadget dal sistema con Remo eGadget, modifica i campi del StringInfo o del gadget e riaggancia il gadget con AddGadget; se occorre un rinfresco utilizza RefreshGadgets().

3) Quali sono le icone di tipo De ice? Forse quelle del tipo "DF0:???"? Comunque nessun tipo di icona è stato eliminato dal passaggio da 3.0 a 3.1 e si comportano nella stessa identica maniera; le inno azioni portate dal 3.1 sono in realtà non molte.

4) Se non chiami la funzione FreeDiskObject la struttura è utilizzabile, per cui puoi fare quello che uoi; ma attento a non rilasciare il lock sul file .info indicato da GetDiskObjectNew. Per quanto riguarda la ram disk: la risposta è nelle tue stesse parole; infatti GetDiskObjectNew blocca e legge il file .info (l'icona quindi) dell'oggetto indicato, per cui se l'icona non esiste come dici, non può essere letta per cui fallisce necessariamente; l'icona non esiste se la ram disk non è stata ancora installata, per farlo basta un semplice comando dos che la chiami in causa ("dir ram:" ad esempio).

5) Come detto le inno azioni del 3.1 non sono molte; una bella immagine sarebbe il disegno di un'icona (tipo quella Workbench) con un bel punto interrogati o da anti.

Il problema da te riscontrato con la Hisoft o la Ino atronics non dipende dalla catti a olontà delle suddette ditte, ma dalla loro distanza; infatti mantenere i contatti con queste, soprattutto ia posta (già solo in Italia non sappiamo se una lettera errà recapitata, figuriamoci se spedita in Regno Unito o in Germania); ciò non accadrebbe se a essimo dei buoni importatori; ti consiglio in futuro di utilizzare la posta elettronica o il fax.

Facciamo anche noi i complimenti alla Progetto Software con l'augurio di occuparsi di nuo i e interessanti programmi.

Giuseppe Ligorio

Windows '95 ha un virus?

Prima **USA Today**, poi la **CNN** hanno rilanciato una agenzia dove la stessa Microsoft annunciava che **l'1% dei Windows '95 in circolazione potrebbe avere un virus nei primi due dischetti** (su 13). È curioso notare che la stessa Microsoft avverte sull'etichetta dei propri dischi di controllare che siano esenti da virus prima dell'installazione.

Bill Gates non ha voluto commentare l'accaduto ma ha assicurato che i dischi infetti verranno sostituiti gratuitamente. E i danni?

Aminet raggiunge 20.000 file

È stato superato un altro record Aminet ha raggiunto quota 20.000! Ma non è tutto: il CD Aminet 7 (che trovate allegato alla versione CD di Enigma Amiga Run sta per essere spedito in tutto il mondo). La versione di Aminet 7 distribuita nei negozi di tutto il mondo differisce da quella di Enigma Amiga Run per alcune modifiche nel contenuto dei file. La redazione di Enigma Amiga Run ha infatti inviato a Urban Mueller ben 40 MB di materiale proveniente direttamente dalla redazione. Materiale come Documenti, oggetti per Real 3D di Alessandro Tasora e un corso di programmazione "C" in italiano di Giuseppe Ligorio che contiene quanto pubblicato finora sulla rivista. Se la versione che avete in mano è quella con il dischetto non disperate. Cercate nelle edicole una versione CD e compratela: la tiratura è stata notevolmente aumentata per l'evento. Se invece il vostro giro per le edicole non darà frutti, non disperate. Potrete sempre acquistare l'arretrato allo stesso prezzo di copertina pagando solo le spese di spedizione.

Novità dal mondo Amiga

a cura di ***Michele Iurillo***

Dopo le pressanti richieste da parte di utenti e negozianti inizierà dal prossimo numero una serie di articoli riguardanti le Faq più diffuse in Internet. Si tratta di una traduzione a carico della redazione per tutta la comunità Amiga italiana. Le Faq verranno prima tradotte e pubblicate e poi diffuse sotto forma di file HTML e ASCII direttamente sul Web di Enigma Amiga Run e sui prossimi CD. Per richieste su Faq particolari da pubblicare mandare un messaggio a:

Michele Iurillo
yuri@skylink.it

Dai primi di settembre è disponibile nell'area biz/demo di Aminet la Demo del nuovo Turbocalc v3.5. Il nuovo pacchetto distribuito per i non-teutonici dalla Hisoft si presenta molto ricco di opzioni e migliora decisamente lo squallido panorama degli spreadsheet per Amiga. Anche il database relazionale Twist 2 (della Maxon ma tradotto dalla Hisoft) è prelevabile nella stessa area.

ftp.luth.se
ftp.uni-paderborn.de
ftp.eunet.ch
ftp.wustl.edu

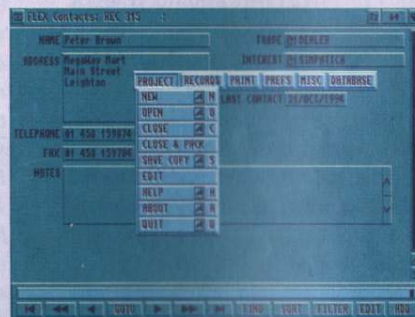
Nei prossimi numeri di Enigma recensiremo molti interessanti prodotti rilasciati dopo la conclusione della trattativa Commodore e l'operazione ESCOM/AT di fine giugno. Tra questi c'è l'ultima versione di **Xi-Paint** di **Thomas Dorn** (thanks Thomas!), il prodotto CD-Write (un software molto intelligente e indispensabile per gli utenti CD-ROM) e l'ultima versione di **World Costruction Set**. In arrivo anche il prodotto della Stylus: Provector 3.

DataNexus

di ***Michele Iurillo***

La **Optonica** ha annunciato il rilascio di un nuovo database. Si tratta di **DataNexus**, un prodotto che si colloca a metà strada tra Final Data e Datastore. Come sempre, il Regno Unito è prolifico di prodotti Amiga in questo periodo dell'anno.

Optonica ltd.
1 The Terrace, High Street
Lutterworth, Leicestershire,
England

Tel. (0044)14.55.55.82.82
Fax. (0044)14.55.55.93.86

InfoNexus 2

di ***Michele Iurillo***

Visto i grossi problemi di Directory Opus 5, che recensiremo quando sarà più stabile per evitare commenti impietosi, la Optonica ha preso coraggio è ha annunciato l'imminente rilascio di **InfoNexus 2** previsto per i primi di ottobre. Qui di seguito potete ammirare la nuova interfaccia tipica dei prodotti Optonica.

Optonica ltd.
1 The Terrace, High Street
Lutterworth,
Leicestershire,
England

Tel. (0044)14.55.55.82.82
Fax. (0044)14.55.55.93.86

Novità dalla Germania

di ***Marco Amato***

Guten Tag a tutti! È con immenso piacere che vi annunciamo il debutto ufficiale di Amiga (targato Amiga Technologies) in società, avvenuto in occasione della Fiera Internazionale delle Telecomunicazioni lo scorso 26 agosto a Berlino. È proprio vero, dunque: Amiga is alive!

E già che siamo in tema, segnaliamo le prossime manifestazioni del settore, dove il ruolo di Amiga sarà tutt'altro che secondario:

- Computer '95 a Colonia (dal 10 al 12 novembre)
- Bits & Fun a Monaco (Munchen / Bayern, intendiamoci! Dal 24 al 26 novembre).

Ricordiamo che entrambe le fiere non saranno solo espositive, ma sarà anche possibile acquistare in anteprima quanto di nuovo si affaccia sul mondo Amiga. E visto che la segnalazione delle novità è anche lo scopo di questo spazio, non perdiamo altro tempo e tuffiamoci nel teutoniko lago delle news, oggi particolarmente... pescoso!

La ditta Fischer Hard & Software è da considerarsi da subito Amiga-distributor a tutti gli effetti. I nuovi modelli possono essere ordinati direttamente alla Fischer. Da settembre sono disponibili i seguenti modelli: **Amiga 1200** con Kickstart 3.1, manuali (in tedesco...), mouse, alimentatore e 2 Mbyte di RAM al prezzo di 748. - DM
Amiga 1200 Bundle, come il modello sopra ma con hard disk da 2,5" da 170 MByte, Joystick e software vario (texteditor, spreadsheet, databank, programma di grafica, organizer e giochi). Il prezzo: 998. - DM
Amiga 4000 Tower, con processore 68040 (25 MHz), 2 MByte di chipRAM, 8 MByte di fastRAM, 1 GByte di hard disk, host-adapter SCSI e Scala MM300. Il tutto a 4798. - DM.
Anche se ormai in Italia la distribuzione è stata affidata alla Giunti Multimedia di Milano vi comunichiamo il recapito della ditta tedesca, nel caso voleste (non penso) pagare in marchi quanto acquistate.

Fischer Hard & Software,
Schierholzstr. 33,
D-30655 Hannover,
Germania
Tel. (0049)-511-57.23.58
Fax. (0049)-511-57.23.73

È disponibile la versione 2.0 del potente software di animazione "**32-bit-sequencer**". Numerose le aggiunte: oltre a diversi parametri di generazione delle maschere (luminanza, crominanza ecc.) sono disponibili anche nuovi effetti di animazione bumping, refracting e noising; fra le innovazioni sono da segnalare inoltre gli operatori di Trails, Sparkle, matrice di involuzione, Directory scan, Dirt e il modulo di salvataggio in formato JPEG. Altre aggiunte consentono di generare svariati effetti luminosi (ad esempio, al neon) o di simulare la stampa di un motivo su un ipotetico tappeto di lana.
Anche l'editor è stato potenziato e ora può fra l'altro essere richiamato direttamente dal Workbench.
Il prezzo della versione 2.0 è di 700. - DM, mentre l'upgrade dalla versione 1.2 alla 2.0 costa 150. - DM.

House of Graphics,
Karl-Marr-Str. 1, D-81479
Munchen,Germania
Tel. (0049)-89-79.14.439
Fax. (0049)-89-79.14.375

La Fujitsu ha realizzato un drive magneto-ottico esterno per cartridge da 3,5" con capacità 128/230 MByte e si collega all'Amiga via SCSI-II. La velocità di trasferimento dati arriva a 2,1 MByte con le cartridge da 230 MByte mentre le dimensioni del dispositivo (che include al suo interno anche l'alimentatore) sono circa quelle di un foglio formato A5 (la metà dei comuni fogli A4 da stampante laser). Il prezzo, comprensivo di una cartridge da 230 MByte, è intorno ai 1400 DM.

Fujitsu Deutschland GmbH,
Frankfurter Ring 211,
D-80807 Munchen,
Germany
Tel. 0049-89-32.378.0
Fax. 0049-89-32.378.100

Da agosto è disponibile per Amiga 1200 la scheda acceleratrice "**Blizzard 1230-IV**", il cui motore è rappresentato dal processore 68030 a 50 MHz (con MMU). Il guadagno di velocità rispetto alla scheda che l'ha preceduta è del 5-10%; la memoria è espandibile attraverso slot SIMM-PS/2 fino a 128 MByte di RAM. È inoltre possibile espandere la Blizzard con un **FastSCSI-II-DMA-host-adapter**, in grado di raggiungere velocità di trasferimento fino a 4,5 MByte (con Seagate Barracuda); viene inoltre ad aggiungersi un ulteriore zoccolo SIMM per l'espansione di memoria. Infine, viene supportato lo switching fra le due modalità di funzionamento 68020/68030. Il prezzo: ca. 350 DM, lo SCSI host adapter: ca. 180 DM.
Sempre per A1200 è inoltre disponibile da settembre la scheda acceleratrice "**Blizzard 1260**", vero prodotto di punta della phase 5 digital: a detta dell'azienda di Francoforte si tratta di una vera e propria scheda "turbo", che grazie ad una CPU 68060 a 50 MHz è in grado di accelerare un Amiga 1200 fino al triplo della velocità di un Amiga 4000/040. Anche questa scheda è espandibile mediante SIMM-PS/2 fino a 128 MByte di RAM e prevede uno slot per l'aggiunta di un FastSCSI-II-DMA-host-adapter in grado di espandere fino a 256 MByte la RAM. La Blizzard 1260 contiene inoltre un orologio alimentato a batteria e può essere disattivata dopo un reset da tastiera. Il prezzo della Blizzard 1260 è di circa 1250 DM, lo SCSI adapter costa invece circa 200 DM.
Infine, novità anche per l'indimenticato A2000: dalla fine di agosto è in vendita la "Blizzard 2060", scheda acceleratrice con 68060 a 50 MHz. Punti salienti sono l'espandibilità fino a 128 MByte mediante SIMM-PS/2, la possibilità di disattivazione e - udite! udite! - un FastSCSI-II-DMA-host-adapter integrato (!), con internal e external port. Il prezzo della Blizzard 2060: ca. 1400 DM.

phase 5 digital products,
Homburger Landstr. 412,
60433 Frankfurt,
Germania
Tel. (0049)-69-54.88.130
Fax. (0049)-69-54.81.845

Abbiamo finito anche per oggi. Come vedete il mondo Amiga è in fermento e in redazione le novità si susseguono incessantemente una dietro l'altra. D'accordo, abbiamo avuto un'estate... teuton[illegible]ca, ma il satellite AmgaSat prevede un autunno davvero caldo... Aufwiedersehen a tutti a novembre!

Re-Incontro con Albino Bertoletti

Dopo gli ultimi sviluppi all'IFA di Berlino è ora ufficiale: la Giunti Multimedia distribuirà i prodotti Amiga Technologies in Italia. Siamo andati nella sede della Giunti Multimedia e tra apparecchiature da diverse centinaia di milioni e qualche Indigo Extreme abbiamo incontrato Albino Bertoletti.

Il ritorno dell'Albino...

di ***Michele Iurillo***

Il contatto con l'Italia ora c'è ed è affidato ai "vecchi amici" di via Fulvio Testi. No la Commodore Italia non c'è più ma saranno ancora i vari Bertoletti, Caurla e Lamon ad occuparsi di Amiga in Italia. Questa notizia che rimbalzava direttamente dai nostri luoghi di villeggiatura non ci ha colti di sorpresa. Siamo andati a trovare **Albino Bertoletti** nel suo ufficio di Milano per avere qualche chiarimento.

M. I. : Gira e rigira Enigma si ritrova ancora con il Dott. Bertoletti. Ci sembra ieri. Cosa è successo in questi anni?

A. B.: Sono stato in Commodore per ben sette anni ed ero affezionato a tutto l'ambiente. Sono sete

anni che non posso dimenticare. Nel febbraio del '92 ho lasciato il timone è ho fondato insieme alla Giunti la Giunti Multimedia, una società solida con ambizioni e un background tecnico invidiabile. L'anno scorso abbiamo fatturato sette miliardi, lavoriamo con la Comunità Europea per alcuni progetti di grande importanza e lavoriamo con la Philips che è il nostro miglior partner. Il contatto con l'Amiga Technologies è nato dalla vecchia amicizia che mi lega a Petro Tyschtschenko. Una persona con cui ho lavorato bene negli anni migliori della Commodore International.
È stato lui a chiamarmi per una serie di consigli. La telefonata è presto diventata una conversazione interessante. Una conversazione che ci ha portato ad un contratto in esclusiva con la Amiga Technologies/Escom fino al **31/12/97** firmata recentemente all'IFA di Berlino. Esclusiva che non potevamo non esigere perché dobbiamo investire su questa operazione e non possiamo rischiare di lavorare per gli altri.
Per organizzare la distribuzione ci affideremo in alcune zone a distributori regionali e in altre zone a agenti. Tutto personale che già ha lavorato con il prodotto Amiga. L'idea è la stessa dei Commodore Point anche se vorremmo organizzare il discorso meglio dal punto di vista della selezione del punto vendita.
Il nostro obiettivo di vendita nel periodo che va dai primi di ottobre alla fine dell'anno è di 10.000 unità Amiga 1200 con e senza hard disk e ben 500 Amiga 4000 Tower (quest'ultima cifra è un po' impegnativa). Dobbiamo vedere come reagisce il mercato. Poi ci sono altri prodotti...

M. I.: Gli I-Glasses ?

A. B.: Sì... Un buon prodotto di cui abbiamo il contratto in esclusiva. Contiamo di venderne un migliaio di pezzi entro fine d'anno.

M. I.: Da quello che abbiamo "carpito" su Internet ci saranno due versioni degli "occhiali virtuali". Una Amiga e una PC...

A. B.: No. Non esiste una versione "Amiga". La prima versione si può collegare a qualsiasi uscita videocomposita e di conseguenza ad Amiga, CD32 e CDTV oltre ad una serie evidente di altre periferiche come videoregistratori, videodischi e altre apparecchiature non propriamente "informatiche". La seconda versione permette anche una navigazione virtuale e si collega direttamente al PC. Nell'offerta di questa seconda periferica vengono forniti già diversi giochi "3D" contenuti in un CD-ROM. Il prodotto è nuovissimo, ma per Natale dovremo riuscire ad avere una quarantina di pezzi.

M. I.: La Virtual Products, produttrice degli I-Glasses è stata acquistata dalla Amiga Technologies?

A. B.: No. È una ditta californiana di cui l'AT/ESCOM ha l'esclusiva per l'Europa. Al prossimo SMAU daremo diversi prodotti in prova a distributori interessati come la RS di Bologna (ex. GVP). Purtroppo non abbiamo uno spazio adeguato allo SMAU e non possiamo proporre subito i nostri prodotti...

M. I.: Da questo punto di vista possiamo aiutarvi noi di Enigma. Quest'anno abbiamo uno spazio espositivo più grande al padiglione 17 di 35 metri quadrati dove avevamo previsto una zona Amiga... Nella passata edizione dello SMAU c'era un solo Amiga in tutta la fiera... Ed era al nostro Stand. Per quest'anno avevamo già contattato la Amiga Technologies ma Gilles Bourdin ha detto che non poteva fornirci le macchine con sicurezza. Su queste macchine volevamo portare una connessione Slip/PPP con dimostrazioni di Internet e del World Wide Web e software di modellazione professionale com Real 3D e Lightwave in dimostrazione. Servono solo le macchine...

A. B.: Vedremo di fornirvele. Non ci sono problemi. Piuttosto... Voi che conoscete lo stato delle cose. C'è ancora una nicchia di mercato per queste macchine Amiga?

M. I.: Il mercato c'è. Gli utenti sono rimasti fedeli. L'amighista tipo è molto fedele. Ma soprattutto è intollerante ed intransigente. L'amighista tipo non può avere un PC. Non riesce a usarlo anche se adesso con Windows 95 forse arriveranno concetti come multitasking e interattività. Prima per un amighista usare Windows era una cosa veramente frustrante, piuttosto egli comprava tutto ciò che c'era in circolazione per tenersi informato (riviste anche estere) e reperiva tutto lo shareware possibile. Ora tocca a voi far vedere che c'è una azienda che si occupa di Amiga anche in Italia.

A. B.: Come possiamo fare per mettere su Internet questa notizia. Mi riferisco al fatto della distribuzione della Amiga Technologies in Italia?

M. I.: Ci penseremo noi. Questa notizia andrà sulla nostra rivista telematica. Poi realizzeremo un documento che manderemo direttamente ad Urban Mueller curatore di Aminet... Bene. Affrontiamo subito il discorso cruciale. È arrivato un fax a gran parte dei rivenditori da una ditta del nord Italia con alcuni prezzi spaventosi...

A. B.: Sì sono prezzi spaventosi. Ma non così poi lontani dalla realtà. La dBLine, giusto per non fare nomi, che ha portato avanti questa iniziativa, lo ha fatto partendo da un'offerta dalla Germania con un ricarico piuttosto sostanzioso. I prezzi che possiamo già accennare per i prodotti Amiga sono più bassi rispetto a quanto comunicato dalla ditta varesina di circa un buon 15% in meno. E quindi poco più di un milione per l'Amiga 1200 senza hard disk (contro il 1.300.000 della dBLine), 1.300.000 o 1.400.000 per la versione con hard disk software (contro il 1.600.000 della dBLine)...

M. I.: Questo vuole dire che l'A4000T andrà a 7 milioni nei negozi...

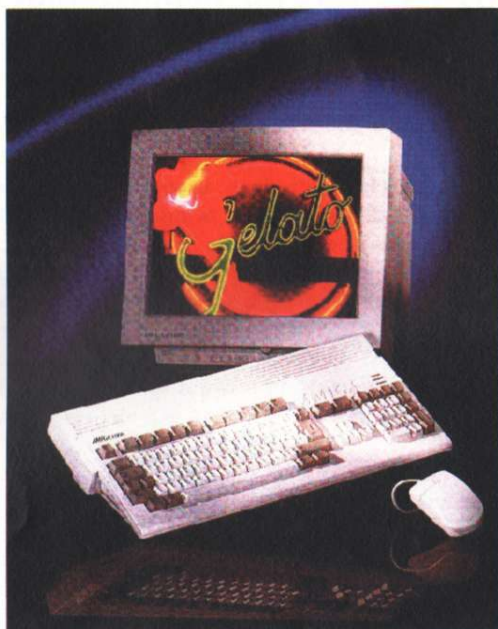
A. B.: Più o meno 7 milioni per l'A4000T

M. I.: Con questi prezzi non pensa che l'operazione di distribuzione in Italia nasca già morta?

A. B.: Noi abbiamo fatto una scelta di ricarico minimo perché il prodotto ha già un costo elevato. Lavorare senza ricarico è impossibile come può immaginare. La Escom ha scelto una politica di vendita a prezzi elevati perché vuole recuperare al più presto l'investimento iniziale.

M. I.: Secondo lei il fatto di aver concentrato l'operazione in Europa e negli USA ha fatto elevare il prezzo finale delle macchine? Ci risulta che l'A1200 venga prodotto a Bordeaux in Francia e che l'A4000T venga realizzato negli USA e assemblato in Germania.

Il nuovo packaging dell'Amiga 1200. Con i prezzi di mercato comunicati si aprirà di nuovo la caccia all'usato?

AMIGA A1200

Animation
Video
Multitasking

AMIGA Technologies GmbH

Gli I-Glasses verranno distribuiti dalla stessa rete di vendita dell'Amiga Technologies. Un prodotto che potremo provare allo Smau.

A.B.: Mi risulta che il 1200 venga prodotto in Scozia e assemblato in Francia poi spedito o nei magazzini tedeschi o direttamente ai distributori nazionali, come nel nostro caso visto la vicinanza con Bordeaux. La mano d'opera in zone protette come la Scozia costa meno e alla fine non dovrebbe esserci grande differenza. Il prezzo è elevato perché la ESCOM vuole recuperare l'investimento alla svelta. Questi sono tedeschi... (ride ndr) lavorano in un certo modo...

M. I.: Ci sono dei prezzi ufficiali che potete già comunicare?

A. B.: Non ci sono dei prezzi ufficiali, c'è solo un prezzo suggerito. Poi dipende dal punto vendita e dal suo ricarico. I nostri prezzi suggeriti sono: 1.000.000 + Iva per il 1200 senza hard disk, 1.300.000 + Iva quello con hard disk e 7.000.000 Iva compresa l'Amiga-4000 Tower.

M. I.: Memore di quella che è stata la sua esperienza in Commodore Italia. Quali sono gli errori che non vuole ripetere?

A. B.: Il creare troppi distributori di zona, evitare il sovraccarico di lavoro per i magazzini, evitare lo "scannamento" sui prezzi. Evitare di fornire tutti indistintamente creando concorrenza e margini troppo esigui per i venditori lasciandoli lavorare liberi e non gomito a gomito.

M. I.: Ed ora i piani per il supporto, la distribuzione e l'immagine della Amiga Technologies in Italia.

A. B.: Ci siamo impegnati a mettere fin da questo SMAU una decina di macchine in vari stand (quindi anche nel vostro). Non siamo riusciti come detto a procurarci uno spazio adeguato per dimostrare il nostro ritorno anche perché il contratto è stato firmato ieri (giovedì 7 settembre ndr) anche se le trattative erano iniziate a fine luglio. Faremo una presentazione alla stampa magari con il vostro aiuto. Forniremo il materiale alle riviste per le prove e le recensioni. Ma non faremo altri investimenti per la fine di questo anno anche perché la produzione totale di macchine è limitata alle 100.000 unità in tutto il mondo e si può affermare tranquillamente che sono già tutte piazzate.

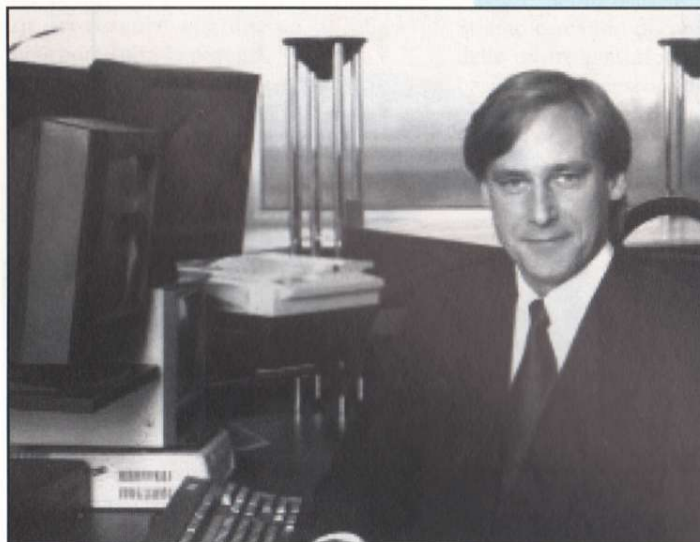
M. I.: I prodotti Giunti Multimedia bloccati per l'improvviso decesso della Commodore International verranno rianimati?

A. B.: Molti titoli sono già pronti. Altri verranno sviluppati se il mercato riprenderà.

M. I.: Come può un editore come la Giunti vendere Personal Computer?

E in che modo?

A. B.: Il gruppo Giunti è formato da ventitré aziende, tra queste ci sono distributori e altre risorse. Poi qui ci sono diverse persone che prima lavoravano in Commodore. C'è il Dott. **Bergometti**, c'è **Stefano Lamon** che si occuperà del supporto tecnico per i centri di assistenza. Per il momento non c'è **Ettore Caurla** che lavora presso un'altra azienda, ma contiamo di recuperarlo al più presto.

Ringraziamo il Dott. Bertoletti per la sua disponibilità in questo momento delicato per il rilancio dell'Amiga in Italia.

Il buon Manfred ha pensato bene di vendere i nuovi Amiga a prezzi elevati per recuperare l'investimento.... Conta sulla fedeltà degli utenti Amiga. Utenti fedeli... Ma non stupidi!

Situazione Amiga: conferenze, prezzi e considerazioni

Amiga Technologies:

la conferenza di Londra

di ***Michele Iurillo***

Dopo la conferenza di giugno ci sono stati altri eventi. Il 7 luglio **Manfred Schmitt** e i quadri della Amiga Technologies hanno invitato a Heppenheim i maggiori sviluppatori hardware e software.
Il 16 e 17 agosto l'attenzione si è spostata a Londra dove sono stati contattati giornalisti, rivenditori e sviluppatori separatamente.
Ai primi di settembre alcune indiscrezioni ci hanno permesso di conoscere i prezzi dei prodotti Amiga.
Prezzi eccessivi e che speriamo frutto di "distrazioni" da parte di un noto importatore italiano. Prezzi che se fossero confermati affosserebbero del tutto il mercato Amiga. Ma andiamo con ordine.
Non siamo stati in grado di fornirvi già dal numero di settembre il resoconto della seconda conferenza della Escom tenutasi a Londra nei giorni 16-17 agosto. I motivi sono due: primo perché il numero di settembre è stato chiuso a luglio, secondo perché eravamo in ferie con l'intenzione di rimanerci.
Non c'è problema: ci siamo andati "virtualmente". Grazie alla rete delle reti e ad un collegamento dalla Spagna con un modem di fortuna, siamo riusciti a reperire tutte le informazioni necessarie per presenziare (sempre virtualmente) alla conferenza tenutasi allo Sheraton Heathrow Hotel. Il nostro buon Gilles Bourdin della Amiga Technologies ci ha mandato un Email con tutto il contenuto della conferenza e così quella che sembrava una operazione tipo: "vediamo chi ci scrive mentre non ci siamo", è diventata: "caspita! Al lavoro!".
La conferenza si è svolta in due giorni. Il primo dedicato alla stampa ed il secondo dedicato ai rivenditori e agli sviluppatori.
Questo tipo di approccio ci è piaciuto. Inutile annoiare i giornalisti con dati e cifre, inutile annoiare i venditori con i dati tecnici di un prodotto che per loro è semplicemente una scatola che si vende bene.
L'incontro con i giornalisti è iniziato alle ore 15.00 e questa è la cronaca.
Ha preso la parola un vecchio amico di Albino Bertoletti. A Petro si deve la partecipazione della Giunti Multimedia nel progetto ESCOM/AT.

Riecco il russo...

Prende la parola **Petro Tyschtschenko** per il primo intervento:
"Siamo veramente felici di essere qui in Inghilterra, uno dei nostri mercati più importanti, e parlare direttamente alla stampa Amiga. Siamo consapevoli del fatto che forse questo incontro con voi amici della stampa doveva essere fatto prima; cercate di capire: in questo momento alla Amiga Technologies siamo veramente occupati. Abbiamo trovato e sistemato il materiale per la produzione dei nuovi modelli e dei "vecchi" e, come potete intuire, sono successe molte cose. Molti di voi immagineranno le difficoltà che abbiamo incontrato nel riproporre dei prodotti che sono stati fuori dal mercato per oltre un anno, ricostruire tutta una serie di rapporti è stato un lavoro davvero difficile. I problemi più grandi li abbiamo riscontrati in relazione al supporto logistico-finanziario e, ovviamente, senza l'aiuto della nostra casa madre Escom AG tutto questo sarebbe stato impossibile.
L'operazione destinata a far rinascere

Petro il russo è un personaggio di indubbie qualità. Volete un esempio? Convincere Albino Bertoletti a rimettere le mani sulla Commodore...

l'Amiga è stata portata avanti in due fasi. La prima acquisendo formalmente la Commodore sborsando più di dieci milioni di dollari, la seconda ripartendo da zero. Questa ultima fase ha richiesto ulteriori e cospicui investimenti, ben superiori alla cifra di acquisizione.
Altre difficoltà sono state riscontrate per la produzione di alcuni componenti: D-Rams, tastiere Amiga, floppy e SCSI ci hanno portato via risorse.
Il nostro primo obiettivo era far tornare l'Amiga sul mercato prima possibile. Per riuscirci pensavamo di dover rinunciare alle modifiche sulla linea di prodotti che avevamo pensato.
Signore e signori prestate attenzione perché l'A4000T è pronto ed è da considerarsi un prodotto nuovo: circa duecento unità sono state messe in circolazione dalla Commodore.
Per quest'anno non ci saranno modifiche al case; il design della macchina presentata a Francoforte è solo una delle possibilità per i modelli che verranno.
Se avessimo deciso di apportare delle modifiche, ovviamente avremmo perso il mercato natalizio. Questa decisione però non ci impedisce di continuare nella ricerca e nel lavoro sui nuovi modelli. Tutta la linea attuale verrà migliorata di sicuro, ma di questo parleremo dopo."

Lo stato attuale

Ecco l'analisi che Tyschtschenko fa dello stato attuale:
"Ora passiamo ad analizzare lo stato attuale delle operazioni.
La nostra è una compagnia di recente costituzione con il quartier generale a Bensheim, trenta miglia a sud di Francoforte. La produzione e l'assemblaggio sono realizzati in Europa, ma il mondo è il nostro mercato. Il nostro team si è ingrandito notevolmente arrivando a contare trentanove unità, con l'acquisizione della Virtual Products.
Formiamo quella che si può definire una compagine flessibile, aggressiva, motivata, trasparente e dinamica. Una società che sa essere sempre pronta per i nuovi sviluppi tecnologici e che sa decidere rapidamente".

Sì, ma la distribuzione?

"John Smith vi parlerà della distribuzione nel territorio inglese. Posso anticiparvi che una parte della distribuzione sarà affidata agli Escom Shops presenti nel Regno Unito.
I computer shop del Regno Unito hanno già venduto Amiga e sono disposti a vendere ancora pezzi facendo crescere la nostra presenza sul territorio.
I computer Shop "Amiga oriented" sanno vendere già il prodotto ed a loro forniremo il servizio migliore.
Circa la distribuzione fuori dall' Inghilterra, in Cina, Hong-Kong le macchine verranno distribuite in virtù di una nuova joint-venture.
Nel Nord America e in Canada abbiamo già approntato una nuova rete di vendita ma siamo sempre in cerca di nuovi distributori, vista la vastità del territorio e i potenziali clienti. "

La produzione

"Buone notizie! Riusciremo a rispettare i tempi prefissati e riusciremo a produrre gli Amiga per metterli sul mercato a settembre.
Un'altra buona notizia è che la produzione sarà concentrata in Europa: gli Amiga 1200 saranno prodotti a Bordeaux in Francia. Il nostro negoziato con la Selectron, uno dei leader mondiali per i contratti di sub-manufactoring, garantisce uno standard di qualità europeo (ed un prezzo elevato ndr). La qualità è molto importante per noi: intendiamo ridurre al minimo il ritorno di parti difettose. Per questo abbiamo preferito l' Europa al Sud-Est Asiatico.
Per la linea Tower produrremo le motherboard negli Stati Uniti a due passi dal nostro quartier generale di Filadelfia. L'assemblaggio sarà effettuato presso la ESCOM nei suoi stabilimenti tedeschi per i prodotti destinati al mercato europeo, e negli USA (sempre a Filadelfia) per i prodotti americani.
Abbiamo realizzato un accordo con un produttore europeo di monitor: realizzerà una linea di monitor ad alta qualità con frequenze da 15 a 38 Khz.
I monitor verranno adattati per la connessione diretta (senza fronzoli e changer) direttamente all'A1200 e all' A4000T. Penso che questo sia esattamente ciò che ogni Amiga necessita (balle! ndr)
Come annunciato durante la precedente conferenza stampa, il nostro piano è costruire centomila Amiga

1200 e ventimila Amiga 4000T entro la fine dell'anno. Queste cifre sono basate sulle effettive richieste già pervenute (!!); con molta probabilità questa produzione verrà venduta subito e molte di queste macchine finiranno qui in Inghilterra".

Servizi

"Le riparazioni e la ricambistica saranno centralizzate nel nostro centro di servizio a Braunschweig in Germania, in coordinazione con altri centri presenti in tutti i paesi.
Anche il supporto tecnico per i venditori verrà effettuato a Braunschweig, così come la distribuzione dei computer e dei monitor in Germania.
La nostra idea di servizio è molto semplice: noi non ripariamo, ma sostituiamo i componenti guasti".

Lo sviluppo

"Come promesso, affronteremo il discorso relativo alla ricerca e allo sviluppo. Il primo assunto è che abbiamo in animo di migliorare i modelli attuali. Abbiamo pensato a processori veloci e a nuovi circuiti dedicati (chip-set) per iniziare. Stiamo studiando come realizzare già quest'anno una A4000T con il 68060. Per il modello entry level (A1200) abbiamo pensato invece all'inserimento di un CD Rom e più RAM sulle macchine.
Stiamo anche optando per lo sviluppo del concetto del CD32 per un sistema set-top-box (un sistema che integri la televisione, il computer e le comunicazioni): sarà un nuovo mercato per Amiga e i suoi prodotti.
Potranno essere contemplate delle varianti di produzione appositamente studiate per la tele via cavo, via satellite, via telefono; per applicazioni come l'home-banking e l'home-shopping.
Sono convinto che questo sia il mercato più attraente per il suo potenziale economico e per la tecnologia che necessita.
Potremo implementare la tecnologia Amiga in milioni di case.
Tutte le software house sono interessate a scrivere software per questo tipo di applicazioni.
La nostra piattaforma permette un miglior uso della memoria facendo calare il prezzo del prodotto grazie alle costosissime RAM; non necessita un processore aggiuntivo perché incorpora tutta la potenza Motorola e di un Chip-set che è il vero punto di forza (??).
È l'unico sistema definibile multitasking e questo permette di entrare nel mercato con qualcosa di nuovo, potente ad un costo abbordabile.
Stiamo cercando di capire se il futuro delle nostre piattaforme è un sistema basato su processore RISC, ma non possiamo dire di più in questo momento.
Grazie per la vostra comprensione".

Amiga? Dove...

Ecco la lista non aggiornata di tutti i distributori Amiga nel mondo.

Italia

Giunti Multimedia
Via Ripa di Porta Ticinese, 91 - 20100 Milano
Tel: (02)58.01.34.96

Germania e Polonia responsabile: Rolf Wiehe

AMIGA Marketing Vertriebs Service
Gunzostrasse 3 - D-61352 Bad Homburg
Tel: (0049) 61.72.45.99.09 - Fax: (0049) 61.72.45.95.77

Inghilterra, Sud Africa, India, Israele, Malta, Nuova Zelanda e India.
Responsabile: Jonathan Anderson

Jonathan Anderson
N6 Bridge Avenue - Maidenhead Berkshire SL 61 RR
United Kingdom
Tel: (0044) 16.28.77.00.25/36/41 - Fax: (0044) 16.28.77.00.22

Francia. Responsabile: Pascal Wespiser

ESCOM Computer SARL
10, rue Jean Monnet - Parc d'activit=E9s Eckbolsheim
67201 STRASBOURG
Tel: (0033) 88.10.33.30 - Fax: (0033) 88.10.33.31

Danimarca, Finlandia, Islanda, Norvegia, Svezia.
Responsabile: Jesper Christensen.

ESCOM BV Scandinavia
Overgaden Oven Vandet 56 - 1415 K=F8benhavn
Denmark
Tel: (0045) 32.96.82.20 - Fax: (0045) 32.96.82.22

USA e **Canada.** Responsabile: J. Edward Goff

J. Edward Goff
Attorney of Law - Suite 1705
1528 Walnut Street -Philadelphia, Pennsylvania 19102
USA
Tel: (001) 21.55.46.34.00 - Fax: (001) 21.55.46.34.60

Spagna, Portogallo e Africa Responsabile: Joaquim Ramos Costa

Joaquim Ramos Costa
Apartado (PO Box) 1735
1017 Lisboa Codex Portugal
Tel. e Fax (0035) 11.41.42.732

A Berlino che giorno è...

"Dal 26 agosto al 3 settembre presenzieremo all'IFA, il più grande show dedicato ai prodotti consumer che si svolge a Berlino. Sono previsti 500 mila visitatori ed è qui che avverrà il ritorno dell'Amiga in Europa. Il nuovo prodotto I-Glasses della Virtual Products e la linea Amiga verranno presentati ai visitatori. La versione degli I-Glasses per Amiga sarà meno costosa di quella per PC perché non richiede un adattatore VGA-Composito per funzionare, visto che l'A1200 è già dotato di questo tipo di uscita.
Signore e Signori spero che questo evento vi abbia fornito le informazioni che attendevate. Saremo a disposizione per tutte le eventuali domande alla fine degli interventi. Grazie per la vostra attenzione".

Parla John Smith

John Smith è un personaggio simpatico. Abbiamo avuto la fortuna di scambiare quattro chiacchiere con lui già a Francoforte quando "il fato" ci aveva permesso di sederci al suo tavolo. È un fan di Gascoigne e ci riteneva fortunati perché potevamo vederlo giocare. Abbiamo dovuto dirglielo: il grande Gazza non giocava da mesi ed il nostro quartiere generale milanese ci permetteva di vedere altre prodezze ma non le sue.
A lui è affidata la distribuzione dei prodotti Amiga e Virtual Products in Inghilterra.

"Vorrei aggiungere il mio benvenuto a quanti sono accorsi qui oggi per assistere a questa conferenza.
Per chi non mi conoscesse mi chiamo John Smith e sono il manager delle vendite dei prodotti Amiga Technologies in UK. Sono stato in Commodore per ben sette anni, e gli ultimi due li ho passati con l'incarico di National Sales Manager. Come potrete controllare sul plan della conferenza di oggi, il mio intervento sarà breve e permetterà di capire come intendiamo agire per penetrare nel mercato e con quali canali.
Sono ovviamente contento di tornare a vendere un prodotto come Amiga. Un prodotto che ho stimato sin dagli inizi. Il mio compito sarà anche quello di vendere i prodotti non-Amiga come I-Glasses (gli occhiali per la realtà virtuale) e i monitor.
Gli I-Glasses verrano commercializzati in due versioni: la prima sfrutterà l'uscita video composita e quindi sarà facilmente adattabile ad Amiga e a tutti i prodotti che fanno uso del segnale video composito come Sony Playstation, Sony Saturn. Anche un normale videoregistratore VHS potrà essere utilizzato (??).
La seconda versione dedicata ai PC avrà caratteristiche più avanzate, ma costerà decisamente di più. Avrà ovviamente un convertitore VGA-videocomposito e il dolby surround. Alcuni film come "Tommy" degli Who (un mito ndr) stanno per essere prodotti con questo sistema.
Entrambe le versioni prodotte verranno commercializzate con software particolare a corredo. I prodotti saranno disponibili da settembre.
Qui con noi c'è **Danis Premiski** della Virtual Products che più tardi potrà intervenire per spiegare nel dettaglio la tecnologia utilizzata per I-Glasses."

Commodore PC

Potevamo evitare l'argomento. Abbiamo preferito per completezza di informazione e per permettere delle considerazioni di fondo riportare anche la parte dove si ritorna a parlare del marchio Commodore ormai sinonimo di "PC-fatto in Germania" (ma pur sempre un PC).

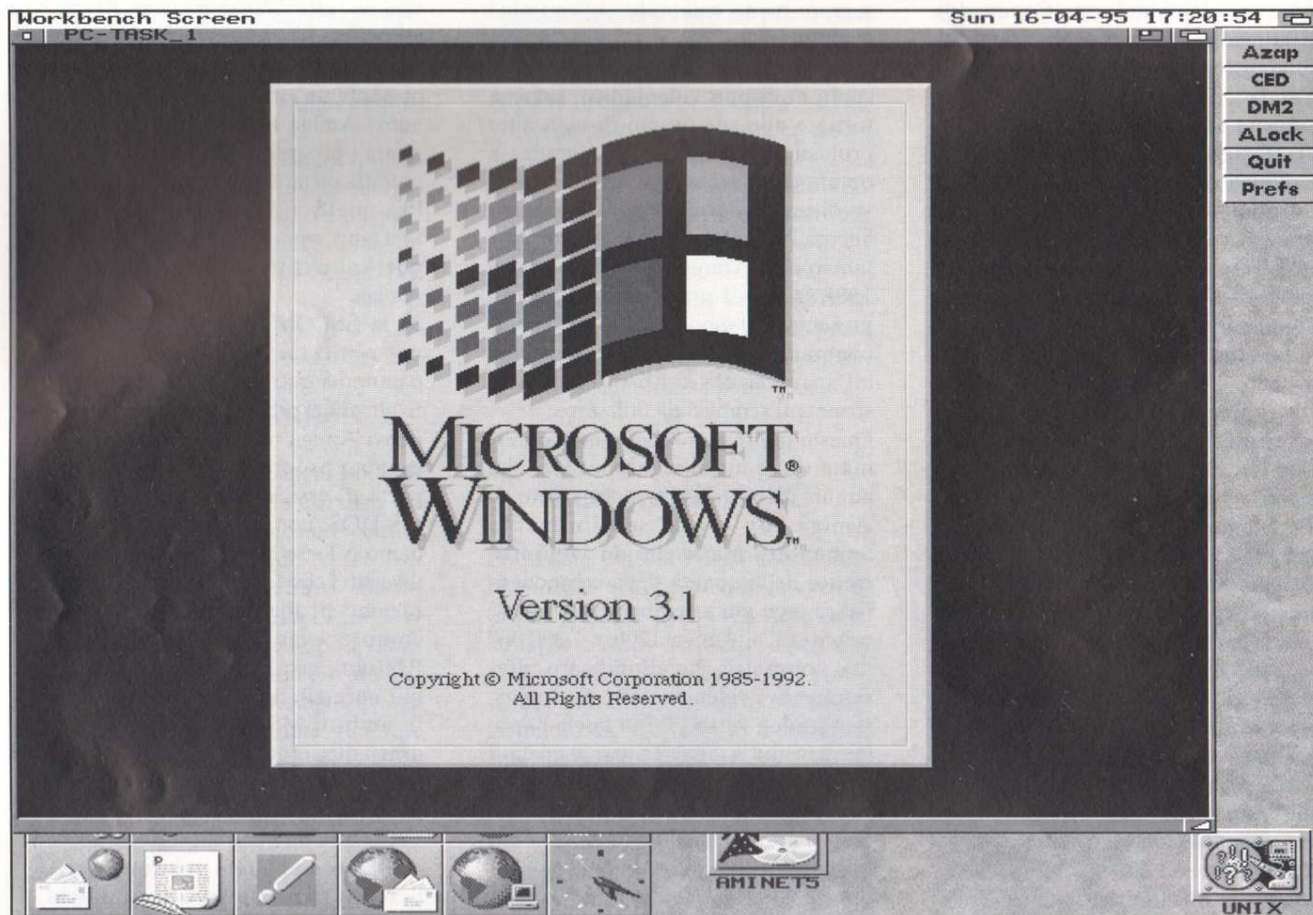
"Sotto il punto di vista dei nuovi Commodore PC sono pronte nuove offerte per entrare nel mercato. All'inizio arriverà un MSDOS Pc basato su Pentium 60 in un case minitower completo di hard disk, CD-Rom e 8 Megabyte di memoria e software ad un prezzo molto basso. Ma torniamo all'Amiga (che è meglio ndr)".
"Abbiamo la disponibilità di un eccellente package per il ritorno dell'A1200 previsto per la fine di settembre. Ottimo software e una fornitura di hard disk di taglio 170 MB che sfrutteremo. L'offerta complessiva di software varia da programmi di Database, Spreadsheet, Word-processing, Paint e Games (sì, ma localizzati o in tedesco? Ndr).
La configurazione dell'Amiga 4000 Tower è invece comprensiva di un hard disk da 1 gigabyte (a che serve??) e 6 megabyte di memoria. Il case rimarrà per il momento invariato sino all'arrivo della versione A4000-060 prevista per novembre. Anche in questo caso il software fornito è di tutto rispetto (SCALA MM300?). Tutti i modelli Amiga verranno forniti con il sistema operativo nella versione v3.1.
Le novità hardware non finiscono qui: è previsto anche un monitor da 15 a 38 Khz che può essere utilizzato da tutti i computer Amiga sin dalla versione A500.
Questi prodotti possono arrivare nel mercato attraverso vari canali. Una cosa è certa: per Natale vedremo i nostri Amiga in molti negozi".
A questo punto John Smith si lascia andare a tutta una serie di considerazioni sul mercato inglese che vi risparmiamo.
Non vi risparmiamo invece le nostre considerazioni che non sono così positive, anche perché siamo a conoscenza dei prezzi praticati per queste macchine. Prezzi che ci fanno e vi faranno impallidire. Prezzi al rivenditore davvero "allucinanti", frutto non di un eccessivo ricarico del distributore, ma della strategia adottata dalla casa madre tedesca che si è affidata per la costruzione dei componenti a strutture europee. Forse si guadagna in qualità, ma si perde assolutamente di vista ciò che in ultima analisi conta davvero: il prezzo finale. Produrre in Francia è sicuramente più affidabile, ma molto più costoso. L'impegno preso dalla Escom a Francoforte verrà mantenuto, la linea Amiga si ripresenterà a Natale nei negozi. Ma quanti acquisterebbero un A1200 senza hard disk a 1.369.000 lire? (supponendo un ricarico onesto del 20% da parte del rivenditore e 19% di IVA). O quanti il modello con hard disk da 170MB a lire 1.640.000? (calcolato con gli stessi canoni del precedente prezzo). Per non parlare dell'A4000Tower a lire 7.300.000.
Questi prezzi sono reali, non sono frutto delle speculazioni di qualche distributore: indicano almeno tre errori fondamentali della neonata Amiga Tech. Il primo: produrre tutte le macchine in Europa e negli Stati Uniti costa veramente troppo. Secondo: il sistema di distribuzione canalizzato verso due o tre grandi distributori fa levitare il prezzo specialmente perché questi sono in Germania. Terzo: Amiga non ha cercato il contatto con le proposte direttamente pervenute dall'Italia (da noi patrocinate).

Forse i pregiudizi su Amiga come macchina non professionale, buona solo per giocare, hanno i giorni contati...

di **Marco Milano**

È ormai da anni che, sulle principali riviste dedicate ad Amiga (compresa la nostra) e nei commenti dei recensori di software non ludico per la piattaforma Commodore, appaiono amare considerazioni sul "bistrattato campo professionale Amiga", sulla "cronica carenza di software professionale", sul "mancato sfruttamento delle potenzialità professionali Amiga", e così via.
Per anni abbiamo sopportato il ghigno con cui i rivenditori di PC compatibili (che in italiano significa "da compatire"), ad una nostra richiesta riguardante Amiga, rispondevano "...lavorare con Amiga? Ma Amiga va bene solo per giocare!".
Tutti abbiamo dovuto fare i conti con i pregiudizi contro Amiga, soprattutto in Italia, dove l'eco dei successi nel mondo videografico che Amiga riscuoteva negli Stati Uniti non arrivano che a pochi operatori specializzati. Abbiamo trascorso ore a rovinarci il fegato cercando di far capire all'arrogante di turno che Amiga era qualcosa di serio, che il multitasking rendeva il lavoro molto più produttivo, che la semplicità e l'eleganza dell'AmigaOS erano anni luce davanti ai vari Windows e OS/2, o che il tale film, il tale brano musicale o la tale sigla del TG erano stati realizzati con Amiga.
Tutto inutile: la maggioranza della gente ha continuato a pensare che Amiga fosse una macchina da gioco, inservibile nel campo professionale.
Ebbene, la nostra personale impressione è che in realtà la situazione Amiga si stia evolvendo in un modo che rende la classica frase "Amiga va bene per giocare, non per lavorare" potenzialmente falsa.
Questo in quanto la vecchia situazione, che vedeva Amiga principalmente come piattaforma economica per i videogiocatori più giovani (attirati dagli "spara e fuggi", mentre gli appassionati di simulazioni e giochi "seri" si orientavano verso il PC), con conseguenti carenze nel campo professionale (a parte le "nicchie" dei programmi grafici e 3D), dopo la crisi appare in profonda mutazione.
Ormai il ritardo nel campo dei videogiochi, soprattutto su CD-ROM, appare quasi incolmabile, ed il dominio del PC sembra in grado di schiacciare anche le sempre più potenti (e sempre meno comprate...) "console" giapponesi.
E così l'Amiga, spogliato del suo ruolo in campo videoludico, sembra tornare alle sue origini di macchina professionale, orientata alla grafica e dotata di soluzioni tecniche innovative oltre che di un Sistema Operativo ancora insuperato: chi di voi ricorda il lancio dell'Amiga 1000 nel lontano 1985 sa che il nostro beniamino fu presentato al mondo come un "supercomputer per creativi", costoso ma all'avanguardia nel fornire potenti strumenti semplici da utilizzare.
Queste impressioni sembrano confermate dalle ultimissime notizie, che annunciano il ritorno sul mercato di Amiga con prezzi sensibilmente aumentati, ma anche un miglioramento della qualità della componentistica, non più assemblata in estremo oriente. Un Amiga 1200 a 1.300.000 lire non potrà che allontanare ulteriormente i videogiocatori da Amiga, spingendoli verso i PC di fascia bassa, mentre un A4000 Tower a circa 7 milioni potrà essere un colpo per i veri Amighisti, ma sembra che in certi ambienti professionali (tra cui quelli televisivi) la qualità si veda dal prezzo, e non viceversa: un prezzo alto potrebbe aumentare la credibilità di Amiga.
Un altro effetto positivo della crisi Commodore è certamente il notevole ridimensionamento della pirateria: non più alimentato dalle masse di ragazzini attirati da giochi copiati a poco prezzo, il circuito pirata sta lentamente spegnendosi, mentre nell'ambiente PC si iniziano addirittura a piratare i CD-ROM. Questo non può che giovare ai produttori di software per la nostra piattaforma, che vedranno i loro introiti meno "tagliati" dalle innumerevoli copie illegali dei relativi prodotti.
Le nostre previsioni sono che, se tutto andrà per il meglio, i futuri Amiga vedranno sempre meno giochi e sempre più programmi professionali specializzati (innanzitutto grafica e video, ma anche musica, presentazioni e multimedia), adatti a girare su macchine che somiglieranno (non solo esteticamente) sempre più da vicino alle Workstation Silicon Graphics.
E come sulle piattaforme Silicon è presente un'emulazione Windows, sui nuovi Amiga RISC sarà possibile far girare i programmi per PC, anzi: i più potenti programmi professionali per PC, quelli a 32 bit realizzati per il Sistema operativo Windows NT, potranno funzionare sul nostro Amiga.
Se la ESCOM si impegnerà a fondo per realizzare gli Amiga RISC, il panorama potrebbe essere questo.
E gli unici programmi per PC che i nuovi Amiga non potranno far girare saranno proprio i giochi: la maggior parte di essi, infatti, gira solo sotto MS-DOS, non sotto Windows, tantomeno NT. Se dopo il lavoro vorremo divertirci con le ultime novità ludiche, saremo probabilmente obbligati a comprare un PC, ovviamente un Pentium, visto che i programmi che più necessitano di hardware potenti in ambito MS-DOS sono i giochi, ormai quasi tutti in 3D, a 256 colori in 640x480 con Texture Mapping in tempo reale...
Ebbene sì: un Pentium solo per giocare. Ma come, direte voi, tutta quella potenza sprecata solo per i giochi, invece che impiegata professionalmente?
Ma pensateci un attimo: che dire di tutta la potenza del 68040 del nostro A4000, usata per anni per far girare i giochi per A500? Sottile vendetta...
E mentre le solite teste vuote aziendali continueranno a lavorare con i Pentium senza sapere di essere in emulazione 286, noi useremo i nostri nuovi Amiga RISC: sotto AmigaOS per grafica, musica, multimedia, e sotto Windows NT per Database, Spreadsheet, Word Processing, e tutto alla velocità di un RISC.
Forse arriveremo a ribaltare il pregiudizio, e diremo: "Il PC va bene per giocare, per lavorare ci vuole... un Amiga".

Tutto... Ma non Windows 95

Sembra un motto degno dell'ultima campagna della IBM per rilanciare OS/2. In realtà è il titolo di un articolo che tenta di trovare alternative al sistema operativo Microsoft in cerca di utenze. Oggi vedremo come installare Unix su Amiga, ci baseremo sull'esperienza di alcuni "sistemisti" che hanno deciso di installare NetBSD e Linux Amiga sui loro sistemi. Per chi invece non vuole, a ragione, allontanarsi dal "vecchio" AmigaOS parleremo di tutte quelle utilità per rendere il sistema più Unix-like.

Unix o quasi

di ***Michele Iurillo*** *e* ***Roberto Bisconcini***

Per chi ancora non lo sapesse **Unix** è considerato "il sistema operativo" per eccellenza. Sviluppato quasi esclusivamente in "C", è il punto di riferimento per le grosse reti di dati. Il sistema operativo è nato presso gli **AT&T Bell Laboratories** uno dei maggiori istituti di ricerca degli Stati Uniti e del mondo. Il suo sviluppo è dovuto quasi esclusivamente alle idee di singole persone e non di gruppi di lavoro, direttamente dalle necessità degli utenti e non da questioni burocratiche.

Unix è figlio dell'impegno di un gruppo di persone della AT&T che aveva in un primo momento creato un sistema operativo denominato *Multics*, nato al *Massachusetts Institute of Technology* (d'ora in poi MIT) negli anni Settanta. È proprio Multics, uno dei primi sistemi operativi a concetto *time sharing* mai realizzato, la scintilla che fa nascere Unix. Il sistema Multics era un sistema molto avanzato, ma il suo utilizzo era molto difficile e complesso. Ci misero le mani **Ken Thompson** e **Dennis Ritchie** (uno degli

autori del "C") oltre a **Rudd Canaday**, **J. Ossanna** e **R. Morris.** Dopo non poche discussioni, e qualche problema, riuscirono ad "impossessarsi" di un *PDP-7* della Digital dove lavorare.

Per gioco...

La loro prima applicazione fu un videogioco. È incredibile pensare che questi geni dell'informatica e della programmazione avessero prima realizzato "Viaggio nello Spazio" e poi niente di meno che Unix. Oggi ragazzi norvegesi, olandesi, finlandesi ma anche italiani passano le giornate a realizzare intro in assembler con concetti di programmazione ed una padronanza della macchina che farebbe invidia a Ken Thompson. Da questi giovani ragazzi ci aspettiamo qualche cosa di più. Alcuni di loro si sono iscritti al progetto *Amiga OS Replacement Project*, di cui abbiamo ampiamente trattato, senza però scrivere una sola linea di codice. Torniamo a Unix e ai suoi dialetti. Abbiamo affermato che Unix è stato quasi interamente scritto in "C", ciò è vero per le versioni attuali. In realtà la prima stesura del sistema venne scritta in Assembler, ma siccome lo stesso gruppo di ricerca stava sviluppando anche il linguaggio "C", ben presto tutto venne riscritto. Unix era uno dei primi sistemi operativi scritto in un linguaggio ad alto livello e la diffusione di questo sistema è stata possibile soprattutto per questo motivo. Bastava prendere il sorgente, effettuare alcune modifiche e ricompilare il tutto per vedere girare senza problemi il sistema operativo. Ed è grazie alla ricompilazione dei sorgenti di **Linux** (dal PC) e di **NetBSD** (dall'Atari) che è possibile oggi parlare di Unix shareware o freeware su Amiga. Le ultime settimane ci hanno riservato degli "announce" dedicati a tutta una serie di programmi molto interessanti come **Amiwin** (un server X); ma per parlare di questo c'è tempo.

BSD, X-Windows e Posix

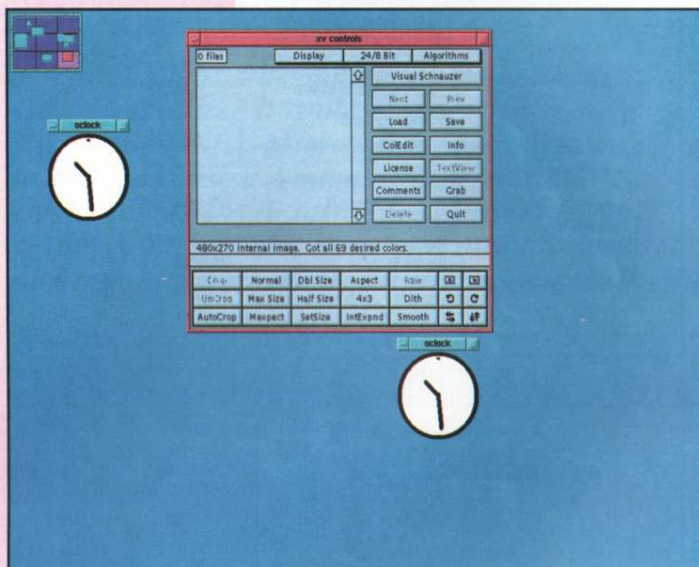
Le Università americane di quegli anni erano in fermento e anche la **University of California** a Berkeley realizzò una versione del sistema operativo denominata **BSD** (Berkeley Software Distribution) che ottenne ampi consensi. Mentre la AT&T cercava un continuo miglioramento di Unix a fini commerciali, BSD si diffuse nelle università permettendo uno sviluppo ancora più forte. Sono proprio le versioni BSD ad assumere un ruolo fondamentale per lo sviluppo dei concetti di rete locale e geografica. **ARPANET** (la mamma di Internet) fu uno dei primi esempi di rete geografica basata su BSD e poi su Unix.
Anche **NFS** di Sun (Network File System) e **RFS** di AT&T (Remote File Sharing) si basano su concetti sviluppati in BSD.
Xenix, di cui avrete certamente sentito parlare, nasce come versione ridotta di Unix per elaboratori della famiglia Intel. In realtà il sistema Xenix riuscì a superare anche il limite previsto delle macchine su cui girava. Oggi, molti dei concetti di Xenix sono stati introdotti nelle versioni recenti di Unix portando velocemente il sistema Xenix a scomparire dall'albero genealogico di Unix.
X-Windows (d'ora in poi X) è stato un altro "propulsore" per il definitivo decollo di Unix. Oramai parte integrante del sistema, X colma l'ultima lacuna del sistema operativo permettendo l'uso di una GUI e di strumenti come il mouse. X rende Unix più semplice da utilizzare anche se i veri esperti usano il server grafico solo per l'orologio e qualche gioco, affidandosi totalmente alla shell per ogni ope-

La storia di UNIX
AT&T 1969 Original UNIX
1976 Version 6
AT&T
Berkeley (BSD)
1981 System III
1983 System V
1986 System V 3.0
.....AUX (Amiga Unix)
Microsoft
Xenix
Xenix III
Xenix V
1981 4.1 BSD
1983 4.2 BSD
1986 4.3 BSD
..... FreBSD
NetBSD
System V 4 (SVR4)
SUN-OS
MP-UX
DEC-ULTRIX
MASSCOMP RTU
....
....
?
Michele Iurillo 1995

La lunga storia di Unix.

Original picture - Amiga Technologies
Brad Leffler
vortex@widomaker.com

Ecco il nuovo Amiga marchiato ESCOM! Anche in un 1200 sarà possibile far girare Unix (immagine proveniente da Aminet).

Ecco uno dei Windows Manager in dotazione a X11: fwm.

Sono molte le applicazioni subito disponibili con X-Windows. Ci sono anche i giochi.

razione di un certo "peso". X in realtà nasce presso il MIT a metà degli anni Ottanta e viene acquisito immediatamente da *Sun* e *Apollo*. Ma ai giorni nostri, in realtà, X domina come standard industriale senza diritti di proprietà (non proprietary). Oggi molti pacchetti applicativi per sistemi Unix si appoggiano all'ambiente X. Durante la stesura della System V realease 3 (d'ora in poi SVR3) nasce un po' di confusione. Le tre principali varianti di Unix si stanno fondendo nella nuova release, ma alcuni costruttori non sono d'accordo. La SVR4 di oggi è frutto di accordi intercorsi tra AT&T, Sun Microsistem e **Microsoft** (e ti pareva) ma la creazione di **Open Software Foundation** (OSF) da parte di moltissimi altri costruttori tra cui Hewlett Packard e DEC nasce per la creazione di una variante del sistema operativo fuori dal controllo di Sun e AT&T che a loro volta creano un consorzio denominato **Unix International**. Tutto molto complesso: pensate che ci sono costruttori che appartengono sia a OSF sia a Unix International.

Il porting di Linux

Come si può immaginare la diffusione di Unix è stata uno sfida per i programmatori Amiga. Sono state create due differenti linee. La prima, quella più prolifica dedicata a **NetBSD**, di cui tratteremo sempre in questo articolo. L'altra, coerente allo standard **POSIX** è **Linux/68k**. Quest'ultima è una recente scoperta ed è ancora in fase di sviluppo (ma d'altronde Unix è sempre in fase di sviluppo). Vediamo brevemente la storia di questo prodotto.

Il 3 giugno 1995 viene annunciato il rilascio della versione 0.9.7. Questa data sancisce anche il cambio della guardia tra il gruppo di lavoro che ha creato i primi esperimenti e Roman Hodek. È il 16 luglio 1995 quando viene rilasciata una versione 1.2.10 (un'alfa) dopo pochi giorni è disponibile un X server a colori per Amiga. Arriviamo ai giorni nostri (o quasi) con la disponibilità della versione 0.9.9. (ufficiale). La prima versione ufficiale di Linux è stata scritta per PC. Grazie a questa prima versione e alla poderosa serie di documenti e sorgenti rilasciati è stato possibile, grazie alla trasportabilità del "C", riscrivere con un bel po' di lavoro una versione per Amiga.

Per installare **Linux/68K** (d'ora in poi LX68K) è necessaria una partizione di almeno 22 Megabyte. Ovviamente non è possibile utilizzare questa partizione con file system Amiga Dos per l'utilizzo Linux. Come molti sanno Unix usa una sua HFS (hierarchic filesystem). Gli esperti consigliano di utilizzare due partizioni: una per la *root (/)* ed una per */usr* (e quindi per i file addizionali). La partizione root deve essere di più di 3 MB; questa partizione sarà quella di Boot.

La partizione *usr* deve essere di almeno 19 MB. Serviranno molti più mega se dovrete installare altro materiale con *X11* X-Windows e i vari editor. Questo non è molto se paragonato alla prima versione di NetBSD la quale richiedeva 200 MB per la partizione completa e 80MB per la partizione minima.

La buona notizia è che quasi tutti i controller SCSI e IDE sono supportati. Al contrario, in NetBSD ci sono problemi sotto questo punto di vista.

LX68K lavora con tutti i processori della famiglia Motorola a partire dal 68020 in su. Utilizza MPU e FPU e i risultati migliori si ottengono con un 68030 (in su). Le richieste di memoria non sono poi così spinte. LX68K richiede 4 MB di Fast Ram e 1 MB di Chip memory ma ovviamente con maggior memoria si possono incrementare il numero di processi concorrenti e la velocità operativa.

LX68K gira con una risoluzione di

640x400 in uno schermo interlacciato. Un monitor VGA o Multisynch è vivamente consigliato per l'utilizzo. Se volete altre risoluzioni o volete usare una scheda grafica non vi preoccupate... Potete sempre ricompilarvi il kernel.
Da non sottovalutare lo spazio necessario in una partizione Amiga Dos (oltre alle già citate in HFS) pre trasportare i vari file scaricati via via dal vostro modem o dai dischetti. I file temporanei possono anche raggiungere i 25 MB.
Quando avrete installato LX68K tenetevi via sempre almeno un 1 MB per i Boot-File.

Dove trovare i file necessari?

Ci sono diversi siti e mirror che si occupano di Linux. La documentazione e i file sono di pubblico dominio. Il sito principale di Linux è:

tsx-11.mit.edu

potrete trovare la sezione dedicata a LX68K in:

/pub/linux/680x0

Qui troverete diverse sottodirectory contenenti tutto quello che serve. Non è una brutta idea iscriversi alla Mailing list di LX68K con tutti gli annunci e la novità riguardanti il sistema.
I file che servono per l'installazione sono compattati con Gzip e hanno suffisso .gz, bisogna procurarsi:

- *un programma di bootstrap (amiboot-1.9.gz)*
- *un'immagine Ram disk (filesys.gz)*
- *il kernel (vmlinux-0.9.x.gz)*
- *Gzip per Amiga per scompattare i file (si trova su Aminet)*
- *un'immagine di disco root (root.tar.gz)*
- *un'immagine di disco usr (usr.tar.gz)*

Per fare una prova rapida è possibile installare Linux solamente dall'immagine del disco ram di boot.
In questo caso non ci serviremo dei file per la creazione di *root* e di *usr*. Ci serviranno solamente due mega-byte di spazio libero sul nostro hard disk senza nessuna partizione.
I file che servono per questo test sono:

amiboot-1.9.gz
filesys.gz
vmlinux-0.9.3.gz

Questi file una volta scompattati vanno inseriti in un cassetto AmigaDOS.
Ora lanceremo Linux su un ram-disk semplicemente digitando:

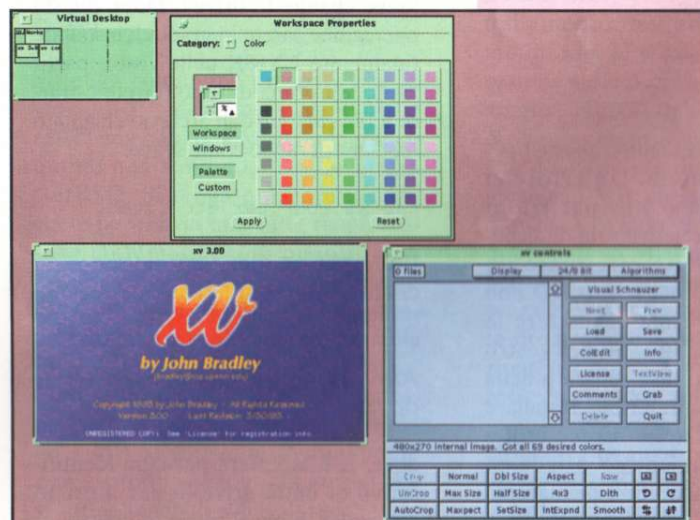
```
bootstrap -k vmlinux-0.9.3 -r
RAMdisk-image
```

Lo schermo diventerà grigio. In questo tempo Linux testerà tutto il vostro hardware e preleverà i file necessari direttamente a seconda del tipo di macchina che incontrerà. Dopo qualche tempo dovrebbe apparire il mitico prompt di Unix ovvero una scritta del tipo:

```
bash# _
```

con tanto di cursore lampeggiante. Qui potrete provare qualche comando tipico di Unix (ls, cd) tutto funzionerà ma solamente con il Ram Disk ignorando completamente il resto dell'Amiga.
Se riuscite a eseguire i comandi di Unix in Ram potete sicuramente farlo su Hd. Se invece la vostra macchina non vuole saperne di essere figlia del sistema operativo degli anni '80 allora ricontrollate le operazioni e i file oppure rinunciate adesso. Se invece il cursore è lì che allegramente esegue tutto, procedete anche all'installazione sul vostro fido Amiga. Se il cursore è troppo ingombrante o volete seguire l'installazione è necessario fare lo "shutdown" del sistema, quindi digitate:

```
/sbin/shutdown -r now
```

Ecco il file manager di X-Windows.

Così come il caro vecchio Workbench anche X-Windows è altamente personalizzabile.

Avremmo potuto anche resettare brutalmente senza troppi danni ma solo perché non ci sono partizioni HFS. Non vi azzardate mai a operare un cold reset (come con l'Amiga). Per uscire da Linux **è sempre necessario** fare uno *shutdown* o *halt*. È inutile dirvi che nel caso non si rispetti questa procedura perderete irrimediabilmente tutti i dati della partizione Linux senza possibilità di recupero.

Installiamo sul serio

Quello che ci serve è la famosa partizione e uno spazio aggiuntivo di 25 MB. Spazio temporaneo per la scompattazione dei file necessari. I file utili per questa operazione sono:

- *bootstrap*
- *RAMdisk-image*
- *vmlinux-0.9.3*
- *root.tar (2,7MB)*
- *usr.tar (18MB)*

Ora è necessario eseguire queste operazioni con cautela. Un errore ci costerebbe una o più partizioni Amiga Dos con relative urla di disperazione. Se potete effettuare un backup completo del vostro HD non esitate a farlo prima di mettere le mani sulle partizioni. Se nel vostro setup c'è un hard disk separato della capienza giusta è preferibile installare Linux in questa unità. Come utilità per il partizionamento consigliamo vivamente HD-Toolbox di mamma Commodore. Ci sono varie versioni, cercate di procurarvi almeno quella presente nel WB dal 2.0 in su. Se il vostro hardware non Commodore non fa funzionare HD-Toolbox sarà necessario invocarlo da CLI:

```
hdtoolbox "nome del device"
```

il nome del device può essere "gvpscsi.device" o "scsi.device". Se non sapete come si chiama il device del vostro disco fate riferimento al manuale della periferica.

Una volta lanciato Hd-Tool box e realizzata la partizione andate nelle opzioni avanzate e cambiate il tipo di file-system (per evitare di formattare in Amigados) in **Custom file-system**, eliminare anche l'automount (per evitare che all'avvio si cerchi di montare la partizione con relativi problemi, disattivando l'automount si tiene nascosta la partizione all'Amigados). Passo seguente è impostare a 512 il File System Block Size e nel campo relativo a **new Identifier** scrivere:

root: 0x42534452
usr: 0x42534453

Questo non è necessario per tutte le versioni del kernel. Leggete la documentazione del kernel per sapere cosa bisogna scrivere in questo campo. Ora portate i reserved block da **Beginning** a **0**. Disabilitare tutti i gadget relativi al Boot (Use Custom Boot Code deve avere il gadget spento e Number of Custom Boot Blocks va messo a 0). Dopo questa operazione segnatevi su un foglio di carta l'indicazione dei blocchi e delle loro posizioni. Questo vi servirà in un secondo momento. Ora, **solo se siete sicuri** di aver effettuato tutte le operazioni in modo corretto, selezionate "save change to drive". Dopo questa operazione sarete in grado di installare finalmente LX68K nelle vostre partizioni. Ma prima di tutto dovete estrarre il file *etc/fstab* dall'archivio chiamato *root.tar* operando come segue:

```
tar xf root.tar etc/fstab
```

Il file **ftab** contiene informazioni sui dischi connessi utilizzando la seguente configurazione:

/dev/sdXY /partizione filesystem opzioni

dove: X è la lettera per ogni identificativo di unità drive (a per il primo controller, b per il secondo controller ecc.).
Y invece rappresenta il numero della partizione di quella data unità (1 la prima partizione, 2 la seconda ecc.).
Partizione indica il nome della partizione secondo Linux (per esempio / o /usr). Nel campo **FileSystem** indicheremo il tipo di file-system da installare in quella partizione (minix, ext2, proc, affs). Le **Opzioni** servono per decidere se la partizione è di sola lettura o sola scrittura.
Ogni informazione in questo file deve essere separata da uno spazio e deve essere su una stessa linea. Come già visto da altre parti il commento si effettua con il carattere "#".

Boot di Linux

Con le partizioni al loro posto è possibile iniziare il boot per preparare le partizioni ad ospitare HFS e quindi Linux. Il boot sarà ancora eseguito in Ram:

```
bootstrap -k vmlinux-0.9.3 -r
RAMdisk-image
```

All'apparizione del prompt saremo pronti ad installare il file system nel vostro hard disk. Prima di iniziare sarà necessario calcolare la grandezza di ogni partizione in blocchi di 1K. Ricordate che Amigados utilizza blocchi di 512 byte. Serve una formulina semplice:

*grandezza = blocchi per cilindro * numero dei cilindri / 2*

Usate questa formula per le partizioni root e usr. Per creare la partizione dovremo affidarci a **mkfs** invocandolo come segue:

```
/sbin/mkfs /dev/sdAB
[grandezza]
```

Dove "A" indica il drive e "B" il numero della partizione di quel drive. Nel campo [grandezza] dovremo indicare il risultato della precedente formulina.
Per esempio immaginiamo di dover piazzare "root" nel drive 2, partizione 2 e con 100 cilindri per 50 blocchi:

*(grandezza) = 100 * 50 / 2 = 2500.*

In questo caso dovremo digitare esattamente:

```
/sbin/mkfs /dev/sdb2 2500
```

semplice no! Attenzione semplice è anche sbagliare e perdersi la partizione.
Fate molta attenzione con il numero del drive e della partizione perché non si può tornare indietro. Non è bello perdersi di punto in bianco la vostra partizione AmigaDOS.
Dopo aver realizzato le partizione dovrete copiare all'interno di queste i file immagine root e usr per vedere al riavvio successivo il vostro Linux bello e pronto.
Per Linux ci fermiamo qui abbiamo descritto la parte più difficile dell'installazione. Voi non vi fermate e continuate l'installazione. Il nostro aiuto, ahimè non telefonico, sarà sempre disponibile via posta elettronica (*yuri@skylink.it*) o per posta tradizionale. Occupiamoci ora di un'altra variante di Unix disponibile per Amiga.

Cosa è NetBSD

NetBSD è un sistema operativo UNIX-like, è un sistema estremamente portabile ed è utilizzabile su molteplici piattaforme quali Amiga, HP workstations, Mac, Sun, Spark, PC, e per le macchine dotate di processori MIPS. Il sistema viene chiamato NetBSD perché il team di sviluppo del kernel e del software è sparso in tutto il mondo: si tratta di sviluppatori in contatto tra loro tramite Internet. NetBSD ha tutte le caratteristiche dei moderni sistemi Unix, in effetti NetBSD non è altro che una revisione dello UNIX 4.4 BSD lite, quindi il sistema avrà un multitasking reale, la gestione della memoria virtuale, la condivisione delle librerie, una appropriata gestione delle risorse della RAM e, seppur ultimo non meno importante, il protocollo TCP/IP di sistema. Per una completa descrizione dei sistemi UNIX potete far riferimento ad alcuni testi generici sullo UNIX o se avete accesso ad Usenet, che è uno dei tanti servizi offerti da Internet, potete far riferimento ad un qualsiasi file presente in *comp.unix.** **Newsgroups** FAQ. Se invece siete interessati a **NetBSD** potete trovare in qualsiasi libreria informatica ben servita i testi riguardanti 4.4 BSD, si tratta di cinque volumi di circa 500 pagine ciascuno, lo *User's Reference Manual* (URM), lo *User's Supplementary documents* (USD), il *Programmer Reference Manual* (PRM), il *Programmer Supplementary Documents* (PSD) ed il *System Managers Manual* (SMM), i volumi sono comunque richiedibili in qualsiasi libreria che fornisca il servizio di testi stranieri, il set dei cinque manuali corrisponde al numero di codice librario *ISBN-1-56592-082*, pubblicati da The ***USENIX** association and O' Reilly & Associates, Inc.*, i volumi sono comunque in lingua inglese e stampati con caratteri abbastanza piccoli.

Le origini di NetBSD

NetBSD fu convertito inizialmente per Amiga da Markus Wilde (E-Mail: mw@eunet.ch) che aveva portato GCC su AmigaDos e che aveva scritto la *ixemul.library*. Da quando NetBSD fu utilizzabile, molti altri sviluppatori entrarono a far parte del team di sviluppo e hanno contribuito a rendere NetBSD il più simile possibile al 4.4BSD lite. Il responsabile del progetto sviluppa inizialmente una lista di eseguibili su cui lavorare e poi diversi sviluppatori si occupano di lavorare su uno o più dei file che si prevede di inserire nel pack di NetBSD.

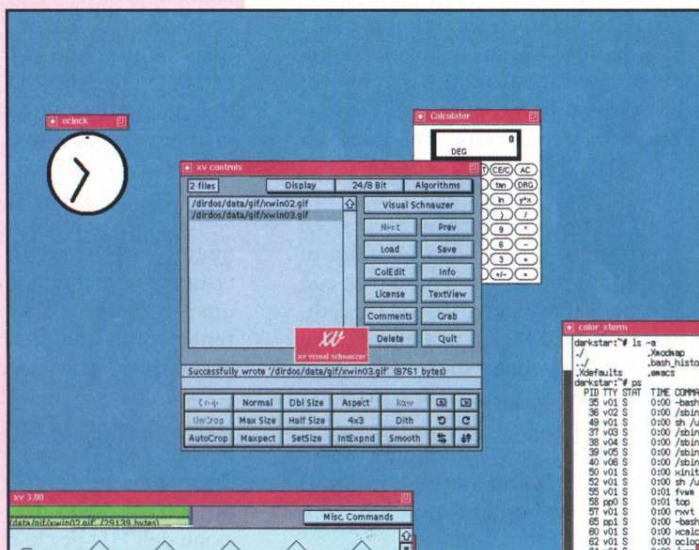
Fondamentalmente per far girare NetBSD bisogna avere un processore appropriato e una certa quantità di RAM, nonché un buon hard disk con almeno 200 Mb di partizione da dedicare a NetBSD. La possibilità che NetBSd giri o meno sulla vostra macchina dipende principalmente dalla CPU, infatti NetBSD come tutti i sistemi UNIX necessita di una MMU (Memory Management Unit). Su Amiga si necessiterà quindi di uno dei seguenti processori:

68020 + MMU 68851
68030
68040

Si tenga comunque presente che le versioni EC dei processori 68040 e 68030 non hanno la MMU integrata e quindi non sono adatti a far girare NetBSD. Si tenga presente inoltre che è necessaria una FPU (coprocessore matematico), in quanto, non propriamente il kernel, cioè il cuore di NetBSD, bensì molti dei programmi scritti per NetBSD fanno uso della FPU.

Per quanto riguarda la RAM teoricamente basterebbero 2 MB di fast-ram ed 1 MB di chip-ram. Attualmente non esistono versioni del kernel che sfruttino meno di 800 K di ram e visto che il kernel viene principalmente caricato in chip e poi successivamente spostato in fast il minimo indispensabile di chip rimane inderogabilmente 1B. Resta comunque una configurazione realmente "minima", infatti pur considerando che BSD usa una partizione di HD dedicata per lo swapping, in cui ripone gli applicativi che non sono direttamente utilizzati dall'utente, si deve tener conto che la RAM è molto più veloce della *VMEM* (Virtual Memory) e che il sistema ne risulta estremamente rallentato. Si consigliano perciò almeno 4 MB di fast RAM, preferibilmente 6 MB, se si vuole far girare esclusivamente NetBSD come UNIX Shell, se invece si vuole far uso di X-Windows un interfaccia utente simile al Workbench, si necessita di un minimo di 6 MB che comunque non sarebbero sufficienti per un uso effettivo di X-Windows; per un utilizzzo decente di NetBSD con X-Windows si consigliano almeno 12 MB di fast RAM ed 1 MB di chip RAM. Si tenga comunque presente che NetBSD utilizza soltanto la memoria contigua e quindi nelle macchine accelerate (come i 2000 o i 500 espansi) NetBSD utilizzerà esclusivamente la memoria a 32 Bit presente sulle schede acceleratrici in quanto la RAM a 16 Bit non viene vista come contigua dal sistema. Per quanto riguarda l'hard disk si deve tener conto che NetBSD potrebbe anche essere lanciato da un dischetto (tanto che per installarlo bisogna crearsi proprio un boot disk di BSD) ma non sarebbe sicuramente una configurazione utilizzabile. Per utilizzare NetBSD si dovrà dedicare una partizione dell'HD per le partizioni richieste da BSD, le partizioni sono quattro che devono essere rese invisibili al sistema operativo Amiga tramite l'annullamento dell'opzione di Automount che si trova nelle *advanced options* nella sezione di partizionamento dell'HD dell'HDToolbox. Si dovranno creare: la partizione *root* che dovrà essere di almeno 10 MB, meglio 15 MB, che si decida di usare o meno X-Windows, la partizione *usr* di almeno 45 MB, meglio ancora 65 MB, se si intende utilizzare NetBSD senza X-Windows, se invece prevedete di installare X-Windows la partizione *usr* dovrà essere di almeno 80 MB, consigliati 100 MB. Si dovrà inoltre creare una partizione di *swap* chiamata proprio *swap* che dovrà essere di 2 MB per ogni MB di fast RAM, perciò se avete 16 MB di RAM la partizione di *swap* dovrà essere almeno di 32 MB. Passo successivo sarà infine creare una partizione personale detta *local* che è a discrezione dell'utente, si tenga presente che in *local* vengono posti tutti i file di networking, cioè tutta la posta, i sorgenti, le immagini ecc. che si possono recuperare su Internet tramite il protocollo **TCP/IP** che è integrato nel sistema. Insomma una partizione, omnicomprensiva delle quattro sopra descritte, dovrebbe essere almeno di 200 MB.

Non è necessario altro hardware aggiuntivo per far girare NetBSD, si tenga comunque presente che molti device sono utilizzabili da NetBSD, ad esempio esistono delle verioni del kernel e driver che permettono di riconoscere la scheda *SCSI-II Fastlane Z3*, che è comunque ancora in fase di betatesting, o ancora versioni del kernel che supportano altre schede grafi-

Un altro X-Windoxs manager semplice e veloce: mwm

che per Amiga oltre alla *Retina Z3* che è già direttamente supportata dal kernel generico per Amiga. Si tenga presente che comunque senza una scheda grafica **X-Windows** su Amiga, sia con ECS sia con AGA, sarà utilizzabile esclusivamente in modalità bicromatica, in bianco e nero (cioè praticamente inutilizzabile). Se comunque si è degli ottimi programmatori in ANSI C si possono aggiungere driver per qualsiasi device hardware esistente riscrivendo e ricompilando correttamente il kernel. Su un A4000 vi sono alcune considerazioni da fare, il kernel standard di NetBSD per Amiga supporta lo *scsi.device* e quindi su un A4000 si potrà far uso di un CD-ROM solo nel caso si possegga il driver *Atapi* per lo *scsi.device* interno del 4000, altrimenti si dovrà ricorrere al driver di supporto della fastlane che comunque allo stato attuale di sviluppo non consigliamo. Abbiamo provato il sistema prima installandolo su una partizione dell'HD che abbiamo attaccato alla fastlane e abbiamo riscontrato parecchie problematiche tanto da reinstallarlo in una partizione sull'AT-Bus del nostro 4000, perdendo così la possibilità di accedere al CDROM SCSI che era attaccato alla fastlane. Il kernel distribuito di default accetta le seguenti configurazioni hardware:

Adattatori Scsi:
- Schede basate su 33c93: A2091, A3000 e le GVP serie II.
- Schede basate su 53c80: 12 Gauge, IVS e Wordsync.
- Schede basate su 53c710: A4091, Magnum, Warp Engine e Zeus

Video:
- ECS, AGA e A2024 di base sugli Amiga ECS, AGA ed AmigaUX.
- Retina Z2 e Retina Z3.

Schede Ethernet:
- A2065 Ethernet.
- Hydra Ethernet.

Streamer:
- La maggior perte degli streamer, inclusi: Archive Viper, Cipher SCSi-II ST150.

CD-ROM Driver:
La maggior parte dei CD-ROM.
- I Floppy drive di Amiga.
- La parallela di Amiga.
- La Seriale di Amiga.
- Il mouse di Amiga.

Con altri kernel sono supportate la Picasso II e la EGS Spectrum. Qualsiasi altro device non elencato qua sopra non è attualmente supportato da NetBSD.

La parte più difficile

La cosa più complicata in assoluto da mettere su un hard disk è sicuramente questo sistema operativo, speriamo di riuscire a spiegare come siamo riusciti dopo due giorni ad installare NetBSD sul nostro 4000. Prendetevi molto tempo, non scherziamo, per molto tempo intendiamo almeno tre ore buone. Inizialmente dovrete liberare 200 MB del vostro HD, per il vostro HD intendiamo, se avete un A4000/030 o /040, l'HD che è connesso all'AT-Bus, altrimenti dovrete recuperare prima di iniziare l'installazione i driver per il vostro controller SCSI (esiste attualmente solo il driver per la Fastlane Z3). Se invece siete dei fortunati possessori di una Warp Engine il vostro controller SCSI è già supportato dal kernel AGA standard e quindi potrete usare non solo l'HD SCSI collegato alla Warp, ma anche tutte le altre periferiche SCSI che sono collegate al controller, CD-ROM, Streamer ecc. Allora, dovete liberarvi quindi 200 MB di HD, a questo punto una volta che avete lo spazio utilizzate l'HDToolbox e partizionate i 200 MB liberi in quattro partizioni diverse:

- partizione:
consigliati, con X-Windows
necessari, con X-Windows
- root 15MB 15MB 10MB 10MB
- user 65MB 100MB 45MB 80MB
- swap 2 mega per ogni mega di fastRam
- local a piacere minimo 20 MB

Le partizioni devono avere quei nomi non altri perché il kernel, quando installerete NetBSD, ricercherà il nome fisico della partizione che deve essere **root** come gli altri dovranno necessariamente essere **user**, **swap**, e local. Se usate lo SCSI interno di Amiga per partizionare l'HD vi basta lanciare l'HDToolbox e procedere normalmente come per le partizioni Amiga, fatte le partizioni per ognuna di esse dovrete effettuare i seguenti cambiamenti, premete il pulsante Adv. Options e premete poi il pulsante Change filesystem, a questo punto dovrete selezionare il Custom File System, togliere l'opzione Automount che sarà sicuramente attiva, ed infine settare il *dos type* per ognuna delle partizioni: per la root dovrà essere *0x4e425207*, per la partizione di swap sarà *0x4e425301* e per le altre partizioni *0x4e425507*.
Premete sempre *<return>* dopo aver inserito ognuno dei valori del dostype. Ora settate il custom boot code Off e settate start ed end reserved bloks a 0, premete ok, salvate e resettate. A questo punto quando andrete ad installare NetBSD le partizioni saranno riconosciute da BSD. Prima di tutto ricordatevi una cosa **IMPORTANTISSIMA** i comandi devono essere scritti con le maiuscole e le minuscole esatte in quanto UNIX dà importanza ai caratteri utilizzati visto che è un sistema di tipo *case-sensitive*. Installare NetBSD è un'operazione

relativamente difficile, dovrete innanzitutto prepararvi il disco di install di BSD che è contenuto nell'archivio di NetBSD nella directory Amiga floppy, vi troverte due dischi uno di boot, chiamato *boot-10.fs*, e il disco di install, chiamato *inst-10.fs*. Sia il disco di install sia quello di boot li potrete scrivere con il comando *rawwrite* che troverete nella directory *Amiga/utils* del pack di BSD. Una volta scritto il disco di install potrete iniziare la vera e propria installazione di NetBSD. Il disco di Install è fondamentale per l'installazione in quanto contiene il root file system di NetBSD che vi servirà per installare il resto del sistema. Il disco farà fondamentalmente la formattazione delle partizioni dell'HD e re nderà possibile l'installazione di NetBSD da una partizione AmigaDOS. Prima di tutto si dovrà inizializzare NetBSD inserirendo il disco di boot nel drive. Poi dovrete aprire la shell e lanciare NetBSD, la sintassi è abbastanza semplice:

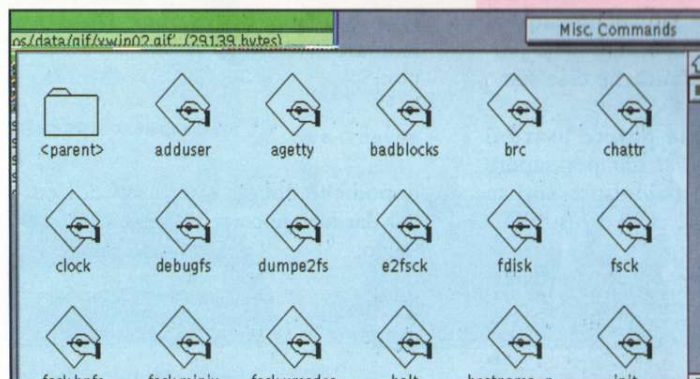
```
loadbsd -b -c 4000 (o altro) -m
(quantità di memoria in K)
Kernel
```

l'opzione *kernel* si riferisce al file di kernel generamente chiamato NetBSD che, come per ogni comando Amiga Dos, deve essere preceduto dal path corretto a meno che non ci si trovi nella directory dove lo avete posto, naturalmente il comando loadbsd lo avrete già copiato in C: dopo averlo recuperato nel pack di NetBSD. A questo punto si resetterà lo schermo e compariranno alcune informazioni relative alla configurazione hardware e alle operazioni compiute dal kernel. Comparirà il prompt di BSD "#", ora dovrete rimuovere il disco di boot e sostituirlo con il disco di install, scrivete quindi "fd0" per far fare il boot al disco di install.

Il sistema continuerà il boot, ignorate i messaggi di WARNING relativi alla partizione di swap, al clock ec, se vi viene chiesto di inserire il pathname della shell premete semplicemente *<return>*; dopo poco comparirà un messaggio di benvenuto e vi verrà chiesto se volete procedere con l'installazione. Ora se volete tenere BSD su floppy avete terminato, se invece volete provare ad usare realmente NetBSD dovrete procedere all'installazione del software sul vostro HD, scrivete quindi "y" per confermare l'installazione. Verranno quindi preparate le partizioni che avete precedentemente creato. A questo punto se confermerete che volete realmente installare NetBSd non potrete più tornare indietro. Battete quindi "yes" e cominciamo le danze. Il programma di install creerà il filesystem per la root che avete precedentemente indicato. Vi possono essere solo due casi in cui dovrete ricominciare tutto da capo, il motivo sarà quasi sempre un errato settaggio del *dostype*, ve ne accorgerete subito perché comparirà uno dei due seguenti messaggi:

```
newfs: ioctl (WDINFO) :
Invalid argument
newfs: /dev/rsd0a: can't rew-
rite disklabel
```

Se tutto procede bene il programma di install vi chiederà di scegliere la partizione che volete usare come */usr* (user), vi darà un elenco di partizioni disponibili: scegliete quella da 65 MB se non avevate previsto di installare X-Windows, altrimenti quella da 100 MB se prevedete di installare X-Windows, il programma formatterà e monterà la vostra partizione /usr (user). A questo punto si può procedere ad installare il software che risiede nella directory NetBSD su una delle vostre partizioni Amiga; mi raccomando se state installando NetBSD su un A4000 la directory *NETBSD* che contiene tutti i files .tar di NetBSD deve essere sullo stesso Device, ciò se state installando NetBSD sul drive AT-BUS master anche la directory deve essere su una partizione di questo, lo stesso vale

L'ambiente operativo di X-Windows è multitasking.

XV: una pietra miliare nel software per X-Windows

per qualsiasi altro device usiate sia esso attaccato alla Warp Engine o a un altro controller. Dovrete prima di ogni altra cosa montare la partizione AmigaDos in modo che NetBSD la possa vedere usando il comando *mount_ados* facendo mente locale se:

- la partizione in cui risiede la directory di NetBSD è la prima o se ne esistono altre
- in quale partizione si trova

è molto importante infatti se la directory NETBSD in cui tenete i file del pack di install è nella prima partizione dovrete battere:

```
mkdir /mnt/ados
mount_ados /dev/sd0d /mnt/ados
```

dove *sd0d* è il nome del vostro intero HD, consiglio di porre il pack comunque nella prima partizione per evitare che sorgano problemi di installazione in quanto magari sotto AmigaDos si possono generare problemi relativi al riconoscimento dell'ordine delle partizioni dovuto al fatto che esse siano o meno bootabili.
Se non la trovate potete usare il comando "*disklabel sd0*"per sapere quali sono le partizioni presenti su sd0 che ripetiamo è tutto il vostro HD sia Amiga BSD.
Adesso con il comando cd spostatevi nella directory dove avete posto il pack, ad esempio:

```
cd /mnt/ados/NETBSD/amiga/binary/
```

A questo punto selezionate la directory temporanea con il comando "set_tmp_dir" e battendo return.
Lanciate il comando "extract" dandogli come parametro il nome del set di distribuzione che avete nel pack, per esempio per installare la versione distribuita batterete:

```
Extract base10
```

e poi per scompattare gli altri pack, per la games distribution batterete:

```
Extract game10
```

e fate così per tutti i set che volete installare, ad esempio i *man*, cioè gli help in linea per i comandi di NetBSD, gli *etc*, che sono i system configuration files, i comp che sono le utility per il compilatore ecc. Dopo aver scompattato tutti i set che avete, passate alla configurazione del sistema.

Configurare il sistema

L'utility di configurazione si aspetta che abbiate scompattato almeno il sistema base. Se non lo avete fatto probabilmente non riuscirete a configurare il sistema. Lanciate quindi il comando "Configure", vi verrà chiesto l'**Hostname** della vostra macchina, potete metterne uno qualsiasi, il vostro nome, il domain name e altre informazioni riguardo la configurazione di **network** che a meno che non stiate installando NetBSD su più macchine in rete Ethernet, non hanno nessuna utilità pratica. Una volta fatto tutto ciò il sistema sarà configurato. Ora potete fermare il sistema con il comando "halt", quando compare la risposte "halted" potete resettare. Ora reinizializzate NetBSD da shell sempre con il comando:

```
loadbsd -b -c 4000 -m 15000 (se avete 16MB di FASTÈ) netbsd
```

Ora le ultime operazioni. Dovete montare il vostro filesystem, ad esempio:

```
mount -av
```

dopodiché dovete risettare i device per dar loro le corrette proprietà battendo:

```
cd /dev
MAKEDEV all
```

A questo punto il sistema è completo, in realtà dovete settare il sendmail, il netstart. Per fare questo dovrete usare l'editor **vi**, un editor non molto semplice da usare. (Chiunque fosse studente universitario ed avesse almeno sostenuto l'esame, o almeno seguito il corso di calcolo e programmazione delle facoltà scientifiche avrà già certamente usato questo editor sotto MS/DOS). Potete poi copiare il kernel nella partizione di root e settare se volete la timezone per avere l'ora corretta. Finite tutte le operazioni dovete smontare il vostro filesystem e fermare il sistema quindi resettare. Per far ciò eseguite nell'ordine i seguenti comandi:

```
cd /
umount -av
halt
```

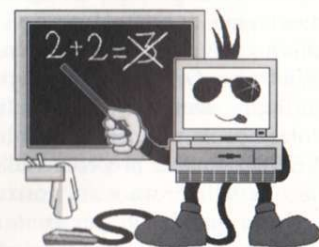
Da ora in poi avete NetBSD sul vostro AMIGA e potrete lanciarlo ogni qual volta volete realizzare un sessione con il solo comando:

```
loadbsd -a -b -c 4000 -m 15000 netbsd.
```

Informazioni specifiche su come installare molte parti specifiche di NetBSD le potete trovare nelle FAQ su Internet all'indirizzo:

http://www.informatik.uni-erlangen.de/tree/Departments/IMMD-IV/Persons/roessler/NetBSD-Amiga/index.html

Oltre BSD

No, non esiste solo NetBSD, attualmente ci sono quattro possibilità per far girare UNIX su Amiga, esse sono NetBSD, Amiga-UNIX, Minix, oltre al già visto LINUX. L'Amiga-UNIX è la versione commerciale di UNIX della Commodore, che non è più supportato da nessuno.
Minix gira su ogni Amiga ma non supporta la protezione della memoria ed altre fatture necessarie ad un sistema UNIX, inoltre è una versione commerciale.
Ognuno può scegliere quale sistema UNIX preferisce installare, noi consigliamo NetBSD in quanto è l'unico abbastanza stabile ed utilizzabile senza problemi di *software failure*, Linux sarebbe forse più comodo non tanto per il sistema in sè stesso ma più che altro per il supporto che ha a livello di pack di distribuzione, ad esempio i cd della **Walnut Creek** con molte utility per Linux. Si tenga però presente che Linux per Amiga è ancora in fase di sviluppo. Noi finiamo oggi l'argomento Unix puro. Torneremo a parlare di Unix visitando insieme alcuni X-server per Amiga shareware molto interessanti. Nel prossimo numero parleremo di **DaggeX** e **AmiWIN** e parleremo in maniera più approfondita di X-Windows.

Per tutti gli "UNIX-depressi"...

Ovvero: come adeguarsi, farsi coinvolgere e adattare la nostra macchina al sistema operativo più "antico", potente e versatile del mondo: UNIX. In questo articolo vedremo come rendere più Unix il nostro Amiga. Senza rinunciare ad AmigaOS, chiaramente!

Nostalgia di UNIX

di *Maurizio Bonomi*

Eccoci qua ad affrontare un argomento decisamente "inusuale". Alcuni di voi non riusciranno a cogliere le motivazioni che ci hanno portato ad affrontare questo argomento. Forse perché non avete la possibilità di usare un computer Unix... Tutti quelli che invece, per motivi di studio o di lavoro, hanno la fortuna di lavorare su workstation Unix avranno sicuramente sentito la mancanza della potenza offerta da X-Windows e da Unix stesso. Unix trasmette una sensazione di "potere" indescrivibile... Chiunque sia riuscito a superare le sue notevoli idiosincrasie e difficoltà e diventarne, in un certo senso, padrone, avrà sicuramente provato l'impressione di avere il controllo quasi totale della macchina. È una gran cosa, credeteci! E poi capita di tornare a casa e di accendere Amiga; facciamo "cd .. " e il computer ci risponde con un secco "oggetto non trovato", cerchiamo invano di emulare un comando tipo "ls" che ci dica tutto sui nostri file ma "list" è troppo lento e poco configurabile, e così

La nuova shell di KingCON all'opera con un bel LS !

via... Che stress! Per fortuna che ci siamo noi di EnigmA. Ecco una serie di soluzioni interessanti che renderanno il vostro Amiga molto più Unix di quanto crediate. Attenzione: scordatevi "alias" o script autocostruiti, non ci sarebbe più gusto!

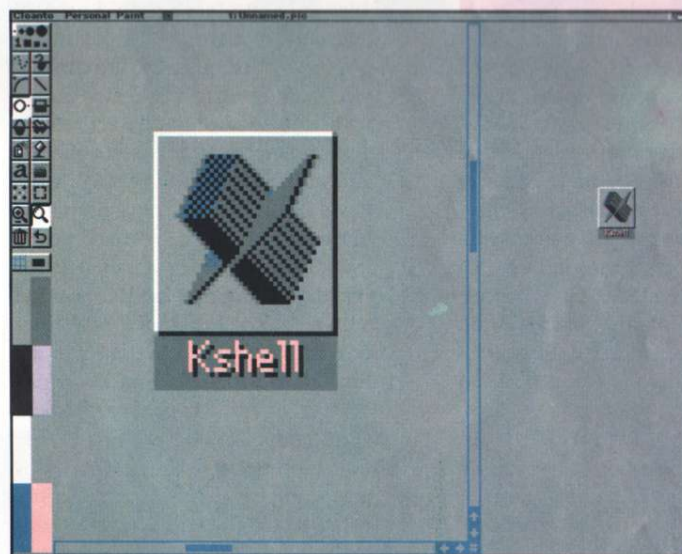
La Shell

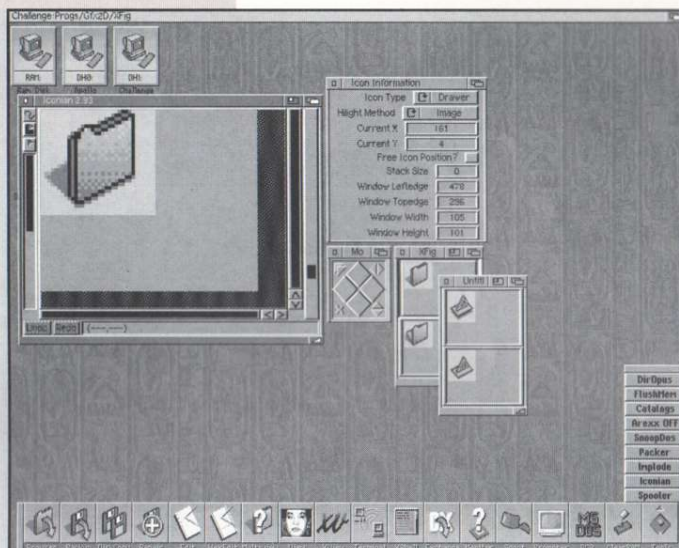
Cominciamo dallo strumento fondamentale di ogni computer "serio" (gli utenti MAC non potranno mai godere di queste sottili vibrazioni di potere!!): la shell. Su Unix la shell è qualcosa di più che una finestra comandi. È il mezzo di controllo piu efficace e potente; tramite shell gestiamo i nostri file, controlliamo i processi, dialoghiamo con altri utenti e ci colleghiamo con altri computer. Anche quando l'interfaccia X-Windows cerca di portare tutto a portata di mouse (vedi l'estensione IriX delle Silicon Graphics) la shell rimane uno strumento di fondamentale e insostituibile importanza. Amiga OS ci fornisce la cosiddetta CLI che però possiede diversi limiti. Ma Amiga è un sistema estremamente adattabile e configurabile e usando alcuni tool di supporto, uniti ad un pizzico di intraprendenza e di abilità possiamo portarlo a livelli decisamente impensabili per un home-computer. Abbiamo multitasking, abbiamo ottimi compilatori, ottimi programmatori e una rete software (Aminet) tra le più grandi del mondo. Che cosa vogliamo di più? In questo articolo vedremo, dunque come estendere e/o aggiungere funzioni alla nostra shell. Partiamo dall'ormai mitico problema del *cd ..* (notate lo spazio). Su un terminale Unix tramite "cd .." passiamo nella directory precedente. Su Amiga siamo "costretti" a impartire uno scomodo (c'è uno SHIFT di troppo) "cd /". Voi direte " ma basta fare un bell'alias oppure uno scriptino". Ma perché complicarsi la vita? Esiste una piccola commodity (solo 3 Kb) che aggiunge questa caratteristica al nostro sistema operativo. **UnixDirsII** permette di usare il fatidico doppiopunto ".. " al posto dello slash "/" sia nella shell che in qualsiasi altro requester dove si vuole specificare un path. È una commodity, per cui può essere disattivata o "killata" in qualsiasi momento, senza problemi. Come avrete potuto notare, in questo modo abbiamo esteso solo una piccola funzione della CLI. È ora di fare il secondo salto, molto più grande e importante. Cambiamo completamente la CLI! Come molti di voi sapranno, la CLI usa un device logico di output/input chiamato CON: che risiede (a partire dalle ultime versioni del sistema operativo) all'interno della ROM del kickstart. Il SO la monta automaticamente ad ogni boot e la rende disponibile sia all'utente (tramite la shell) sia ai programmi (in caso di output in console). La CON è potente ma molto limitata. Esiste una versione non-Commodore (di pubblico dominio) che aggiunge una vagonata di nuove funzioni, menu configurabili e altro: si chiama **KingCON** ed è giunta alla versione 1.3. L'installazione è relativamente semplice; la KingCON si sostituisce completamente alla CON originale in maniera indolore e senza fastidiose patch. La compatibilità e solidità sono infatti molto alte. Ma vediamo che cosa ci troviamo di nuovo nella nostra shell. Oltre ad una completa gestione dell'history (svuotamento buffer, attivazione e disattivazione) e all'aggiunta di alcuni menu con parte delle funzioni presenti, la KingCON ci regala diverse "goodies" che ricordano i terminali di X-Windows. La prima caratteristica molto Unix è la funzione FNC (sta per File Name Completation). Questa funzione permette di specificare solo una parte del nome del file (o directory) che vogliamo richiamare e completarla automaticamente tramite la pressione di uno shortcut (che di solito è il tasto TAB, ma sulle stazioni Unix è il tasto doppio-ESC). A differenza di Unix, nel caso ci fossero più file che iniziano con ciò che abbiamo digitato, KingCON ci mostra un piccolo requester (pilotabile sia con mouse sia tramite frecce + invio) dove vengono visualizzati tutti i file corrispondenti. Ma non è finita. Altra caratteristica tipica delle Shell di Unix è la scrollbar che permette di visualizzare tutto l'output della sessione di lavoro (dall'apertura del terminale fino all'ultimo output ottenuto). Ed ecco che la KingCON ci fornisce una bellissima scrollbar che ci permette, finalmente, di dimenticarci la solita redirezione in MORE nel caso di listing un po' abbondanti... Anche qui possiamo svuotare il buffer, attivarlo e addirittura salvarlo su file. L'ultima cosettina che troviamo in questa interessante utility è il tasto di iconify della shell (altra cosa proveniente da Unix) posizionato di fianco al gadget zoom della finestra. Basta un clic e la finestra shell scompare lasciando il posto ad una normalissima icona. Un doppio clic e tutto torna come prima. Semplice, no ? Va bene, ora che abbiamo abbellito la shell possiamo passare ai comandi DOS cioè passiamo dall'"aspetto" alla "sostanza". I comandi standard forniti da mamma Commodore sono un po' scarsini e in alcuni risentono un po' degli anni (10 sono molti...). Prendiamo per esempio il comando DIR (un pessimo "soggetto"!!); l'output è veramente pessimo, non dice un bel niente né sulla lunghezza dei file né sulla data di creazione ecc. Non ci resta che LIST, lento e senza alcuna funzione di SORTING... Un panorama un po' infelice. Unix ci offre il comando LS che vanta un elevato numero di

opzioni (quasi da mal di testa) e permette una completa personalizzazione dell'output. Basta un bell'alias e via (vi vogliamo vedere tutte le volte che dovete fare un list della vostra directory impartire un "LS -Lsa"). Su Amiga possiamo avere anche noi questo comando... Aminet l'hanno inventata apposta. Ne esistono parecchi di comandi simili ottimi e veloci. Ve ne possiamo raccomandare due molto ben fatti: **DIRFOOL** e **LS** (quello contenuto all'interno del package di AMITCP). Il primo lo potete trovare sul numero 44, marzo 1994, di Enigma Amiga Disk ed è un ottimo programmino ricco di funzioni e con un output molto Unix-style. La configurabilità è completa e permette molte personalizzazioni, ha un output molto veloce (forse tra i più veloci della categoria) ed è di Pubblico Dominio (cosa molto gradita). Il secondo lo si può trovare all'interno del package di AMITCP v4.x (la versione DEMO la si può trovare su Aminet nella directory "comm/tcp"). Questo piccolo programmino (7 Kb) è adatto ai fanatici di Unix dato che ha un output decisamente tipico di questo sistema operativo. Le directory non hanno nessuno slash o simbolo che le distingua dai file, ma solo una "D" all'interno degli attributi. In più il programma indica anche i flag classici di un file condivisibile (permessi in lettura, scrittura, esecuzione da parte di altri utenti) e il relativo proprietario ("owner"). Una vera chicca per gli smanettoni un po' maniaci in cerca di difficoltà! Ha le stesse, precise e identiche opzioni dell'originale Unix (sospettiamo sia un "porting"...) ed è una scheggia! A voi l'ardua scelta. Per concludere l'angolo della Shell vi possiamo dire che noi abbiamo aggiunto altri comandi Unix alla nostra directory C:. Partiamo da **GREP** (un comando universale e indispensabile come il sale in cucina!), **DU** (indicatore dell'uso e abuso dei vostri dischi), **TEE** fino a **VI** (il mitico quanto terribile editor di Unix), **TOUCH** (un "toccatore" di date dei file) e **CAT** (un sostituto un po' primitivo del MORE). Dopo queste aggiunte non ci sembra quasi più di usare Amiga... credeteci! Se volete fare anche voi così fate un saltino su Aminet... troverete byte per i vostri drive!!

Il desktop

Passiamo ora all'abbellimento dell'altra parte del nostro Sistema Operativo: il Workbench. Questo ambiente (chiamato "desktop" dai puristi dell'informatica) è tra i migliori nella categoria delle interfacce grafiche. Il disegno delle finestre e dei gadget (nella versione 3.x) si avvicina molto a quello dei principali Window Manager Unix (il più importante e usato è FVWM di pubblico dominio, ma esistono anche versioni commerciali come HP-VUE, IRIX-Indigo Magic o SUN). Il modello che abbiamo usato noi di EnigmA è quello dell'Indigo Magic delle Silicon Graphics, che riteniamo sia tra i più intriganti e ben disegnati del panorama delle interfacce utente.
Dopodiché ci siamo procurati alcuni strumenti utili; **ICONIAN** un icon-editor Public Domain potente e versatile, **PERSONAL PAINT** v6.1 il mitico programma pittorico della Cloanto... ma questo dovete comprarvelo e **TOOLMANAGER** che ci ha permesso di aggiungere quel tocco di NeXT-STEP che non guasta mai. Il disegno delle icone è un lavoro un po' faticoso (per non dire noioso); pixel per pixel abbiamo disegnato le icone dei dischi che richiamano decisamente quelle di IRIX (il terminale-monitor con davanti una tastiera) usando Personal Paint. Attenzione, prima di procedere alla fase di disegno è importante grabbare lo schermo del workbench e richiamarlo all'interno del programma di disegno in modo da usare la stessa palette e la stessa risoluzione (l'aspect-ratio delle icone è di fondamentale importanza).

Il nostro desktop con MCP all'azione e qualche richiamo alle grandi SGI...

La preparazione delle icone tramite Personal Paint della Cloanto

Iconian al lavoro. Gli sfondi del WB si ispirano a quelli delle workstation HP

Costruitevi un piccolo brush da usare come template, ad esempio un quadrato con gradiente e bordi 3D, e salvatelo su disco in modo da uniformare l'aspetto generale delle vostre icone. Questo mestiere è sicuramente indicato a chi possiede un minimo di capacità grafiche... se non sapete disegnare neanche un cerchio o non avete idea di come si crea un gradiente di sfondo, lasciate stare! Ci abbiamo pensato noi di EnigmA inserendo un completo package di icone all'interno del CD-ROM allegato a questo numero (se avete in mano la versione disk non c'è niente da fare...). Tutto per voi ! Passata la fase di creazione del brush da convertire, passiamo il tutto su ICONIAN per la creazione dell'icona e per l'eventuale unione di due immagini. Ricordate, infatti, che l'attivazione dell'icona (highlight) può avvenire tramite backfill o una seconda immagine. Sta a voi decidere il metodo che ritenete migliore. Il disegno delle icone dei cassetti è sempre in linea con il modello suindicato; una cartella in assonometria isometrica ombreggiata. Basta un clic e la cartella si apre! L'accoppiata ICONIAN - PERSONAL PAINT ci è servita anche per la creazione delle immagini da inserire nel dock di TOOLMANAGER. Anche qui abbiamo cercato di mantenere una certa uniformità e regolarità. Il TOOLMANAGER, invece, si è rivelato uno strumento molto utile che nel contempo ricorda sia il Search Book di Indigo Magic sia il dock di NeXT STEP (altro sistema operativo basato su Unix). Dopo aver creato e abbellito il nostro desktop abbiamo voluto fare un po' i gradassi e aggiungere altre cose tipicamente da Workstation grafica; movimento opaco delle finestre, requester centrati, più informazioni sulla screen-bar del workbench e altre cosette sfiziose. Tutto grazie ad un utility sola: **MCP**. Questa magnifica utility (ampliamente descritta il mese scorso nell'articolo riguardante i TSR) aggiunge diverse cose tipicamente UNIX. Il movimento opaco delle finestre è un esempio, richiede però un computer con ottime doti di potenza; un buon processore e una scheda grafica sono elementi indispensabili per godere della fluidità di questa opzione. Non scordiamoci tutti i giochetti tipici delle SUN; attivazione della finestra tramite puntatore, shortcuts via mouse per "ciclare" le finestre e così via. Abbiamo anche delle opzioni da "fanatico" come la possibilità di fare il resize opaco delle finestre; provate a immaginare di rimpicciolire una finestra in tempo reale senza che compaia il solito rettangolo... Per non sentire l'affaticamento del sistema dovete possedere almeno un 68040 a 40 Mhz !! Però è lo stesso una "goduria"... fatelo vedere ai vostri amici WINDOWS compatibili!! Non dimentichiamo anche gli stupendi GURU requester estesi da MCP; possiamo killare (compresi output e finestre), surgelare, provare a recuperare e addirittura ritornare prima dell'istruzione colpevole!! Per ultimo, prima di chiudere, possiamo aggiungere altre cosette che ci permetterebbero di raggiungere uno stato di goduria immensa, quasi quanto quella che si prova lavorando su una workstation grafica. Proviamo a mettere nella nostra WB-Startup il mitico **MAGICMENU**; con questa utility ci sentiamo veramente su una Silicon Graphics. Menu staccati che compaiono ovunque ci troviamo, look tridimensionale e velocità notevole, ecco gli ingredienti principali di MagicMenu. Se poi avete una scheda grafica e usate il workbench su uno schermo 1024x768 e siete stufi delle finestre con i gadget tutti schiacciati, **SYSIHACK** fa per voi.

Questo piccolo patch modifica i gadget delle finestre in modo da renderli proporzionati alla risoluzione corrente e, addirittura, vi permette anche di conferire un look più tridimensionale (alla NEXT tanto per intenderci). Dopo che vi sarete sbizzarriti a inondare il vostro Workbench di utility "di bellezza" e vi troverete una sorta di X-Windows autocostruito, provate a fare un po' i conti con la memoria che avete usato... Fateli bene, perché un Workbench bello e impossibile è sicuramente meno efficace di un Workbench più pacato ma con tanta fast in più. Giudicate voi !!

Conclusioni di rito

Abbiamo il sistema operativo più bello del mondo e ci siamo accorti che è talmente potente che ci permette anche di "scimmiottare" i grandi pilastri della GUI, X-Windows and company. Il bello del nostro computer sta proprio in queste piccole ma importanti cose. È come la nostra casa, possiamo "arredarlo" e decorarlo come più ci piace e il solo limite sta nella nostra fantasia. Il grande fratello Unix ci ha insegnato molte cose e ancora oggi è in grado di insegnare molto. Gli altri sistemi operativi o non lo hanno mai considerato (vedi Finder) o provano ad avvicinarsi con notevole "goffaggine" (vedi Windows e surrogati vari); il nostro, invece, parte già con notevoli punti di contatto. Ora non ci resta che aspettare che qualcuno metta di fianco al nome di Amiga la parolina magica: RISC. Quello sarà il momento di scatenarci...

Come dare "dir Net:#? all" e vivere felici...

Lo scorso numero abbiamo lasciato i marinai amighisti in compagnia di due risorse sicuramente utili nello sconfinato oceano digitale che si apre loro ad ogni sessione su Internet: la "Amiga Home Page" e i motori automatizzati di ricerca per argomento (in particolare abbiamo trattato di Yahoo, WebCrawler e Lycos). Questa volta esamineremo in un certo dettaglio un'altra pagina ricchissima di informazioni sia per l'utente esperto di Amiga sia per il novellino.

AMIGA
WEB DIRECTORY

Speciale telematica (II)

di ***Stefano Epifani***

Il nome di questa risorsa è abbastanza altisonante: "La directory completa del Web per Amiga"; se a prima vista può sembrare un azzardo, vi posso assicurare fin d'ora che con la "Amiga Home Page", questa è la pagina da tenere più sott'occhio su tutta la Rete.

Coordinate di viaggio

Diciamo subito che la pagina in questione risponde all'URL

http://www.prairienet.org/community/clubs/cucug/amiga.html

Esaminando attentamente la composizione di questo URI notiamo che esso punta ad una pagina di proprietà del CUCUG, che i più affezionati e navigati utenti di Amiga non avranno avuto problemi a riconoscere. Il C. U. C. U. G. è uno dei più vecchi e importanti gruppi d'utenti negli Stati Uniti a supporto dell'utenza di macchine Commodore; organizzata alla perfezione con tanto di consiglio di amministrazione, per anni è stato un punto di riferimento per utenti del vecchio C=64 e derivati, e di tutta la linea Amiga.
Il Champaign-Urbana Commodore User Group ha sede nell'Illinois, a sud di Chicago, conta tra le sue fila esperti molto accreditati del panorama Amiga, e offre ai suoi membri tutta una serie di servizi che solo un'organizzazione scrupolosa e mossa da vera passione può creare. Oltre all'immancabile newsletter, al BBS multilinea e alla vasta biblioteca di software pubblico selezionato e archiviato meticolosamente ad uso e consumo dei soci, il gruppo organizza meeting, convention e incontri a tema, oltre ovviamente ad avere uno spazio ricchissimo di informazioni sul WWW.
La pagina in questione è straordinariamente "ingombrante", almeno per la media dei testi alla quale siamo abituati. Quasi completamente priva di grafica (anche se quella che c'è è di qualità eccellente, addirittura selezionata tramite un concorso!), ha però un layout molto pulito, ordinato e decisamente piacevole. Una interessante alternativa alle caotiche pagine piene di fondini e di inutili orpelli che sono ormai -ahimé- lo standard de facto causato dalle "estensioni", totalmente fuori standard, di NetScape.
La dimensione del documento non è mai inferiore a 35 KB, e viene aggiornato almeno su base settimanale; è divisa in sezioni, ognuna delle quali contiene letteralmente dozzine di link o a risorse esterne oppure a sottopagine dello stesso CUCUG, arrangiate in maniera da dare al tutto un aspetto di "consistenza" e "omogeneità" marcatissimo.
Un utile GIFfetta a lato di alcuni riferimenti indica che la voce è stata aggiunta nel corso degli ultimi 30 giorni, e così trovare le novità della pagina è solo una questione di scorrerla nella finestra del proprio visualizzatore.

Ecco uno dei loghi candidati al titolo di "logo ufficiale dell'Amiga Web Directory".

Niente di nuovo sul fronte ipermediale

La prima sezione, come prevedibile, riguarda le notizie su Amiga. Tutte le comunicazioni ufficiali, i trascritti delle conferenze, i report della leggendaria asta di aprile, i commenti, le note della Escom, le fiere e gli happening, i riferimenti ad articoli su carta o su Amiga Report che sono stati diramati dal giorno dell'acquisto di Commodore da parte di Escom sono presenti in queste righe, in ordine rigorosamente cronologico (inverso). Chi volesse sapere esattamente cosa si è detto alla conferenza stampa del 30 maggio, o sapere cosa hanno detto Smith e Tyschtschenko in Inghilterra ad agosto sulla distribuzione dei prodotti in tutto il mondo, oppure leggere i dettagli della smentita della Escom riguardo il prezzo di $3500 dell'A4000T, troverà sicuramente questi link estremamente preziosi. I trascritti sono tutti molto precisi, anche se straordinariamente veloci ad apparire su questa pagina.
Le ultime aggiunte (in cima alla lista, ovviamente) riguardano tre immagini JPEG raffiguranti le nuove brochure previste per la reintroduzione delle macchine di fascia bassa (A1200), alta (A4000T) e il monitor che dovrebbero aver già raggiunto gli scaffali dei rivenditori quando leggerete queste righe. Non mancano, nella gran parte delle pagine di proprietà del CUCUG, delle appendici di commenti da parte dello staff dell'User Group stesso. Il valore aggiunto di questa sezione è senza dubbio altissimo, ma è anche vero che queste notizie sono facilmente reperibili un po' ovunque sulla rete e non, visto anche l'impegno con cui alcuni personaggi (mi viene in mente Jason Compton di Amiga Report ed una certa rivista italiana della GR Edizioni, ne avete mai sentito parlare? Sembra si chiami Enigma Amiga Run) si distinguono per l'opera di informazione e di servizio nei riguardi della comunità Amiga mondiale.

E per chi è alle prime armi?

Per venire incontro ai "novellini", una utilissima sezione riservata alle informazioni di base segue quella delle notizie. Più o meno tutte le FAQ, i documenti importanti, le liste di software e gli elenchi di mailing list a tema e newsgroup vengono riporta-

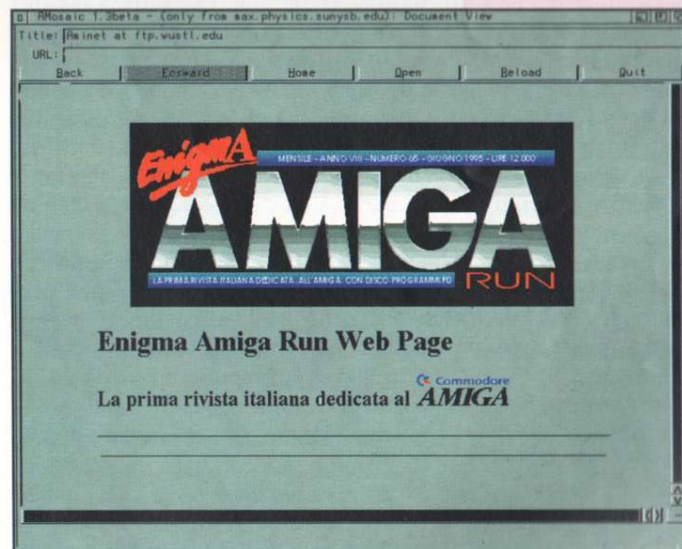
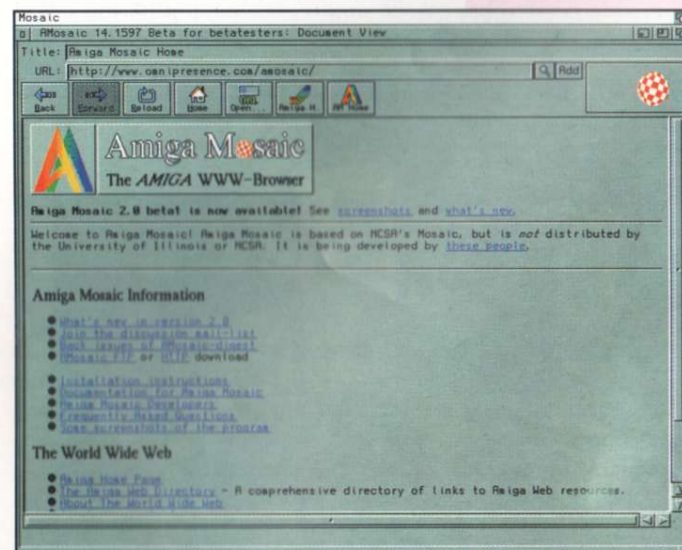
te in quest'elenco, per la gioia di chi magari ha problemi con la propria macchina e non sa dove sbattere la testa. A differenza della prima sezione, in questa la percentuale di link "esterni" al CUCUG è senz'altro maggiore, ma c'è da dire che in particolare una voce ci ha colpiti per completezza e utilità, tra quelle preparate dal Gruppo di Champaign-Urbana: si tratta della lista del software supportato; in pratica un elenco, dettagliato al punto giusto, di tutto il software per Amiga e del suo stato di "supporto" da parte delle case produttrici. Nelle categorie in cui è suddiviso l'elenco si può controllare se un determinato pacchetto è ancora in produzione o meno, se sono previste nuove versioni, se c'è o è stato interrotto il supporto tecnico e qual è l'ultima versione/revisione ufficialmente rilasciata. Abbiamo trovato infinitamente utile questa lunga pagina proprio per avere sempre sottomano la situazione aggiornata di software commerciale e a libera ridistribuzione.

Archivi, archivisti e archiviatori

La sezione successiva, dedicata alle raccolte di file, è forse ancora più "ordinaria" di quella dedicata alle notizie, ma sicuramente anche altrettanto completa. È dedicata alle grandi raccolte di file per Amiga, ai link con i siti più ricchi in tal senso e ai contatti "umani" che meglio possono indirizzare il navigatore in tal senso.
Naturalmente (e come poteva essere altrimenti?) amplissimo rilievo viene dato ad Aminet e Fred Fish, che nel recente passato - diciamo tre anni - sono stati i veri e propri poli di riferimento per tutta la comunità. Ma anche per le raccolte meno blasonate viene riservato ampio spazio, e così troviamo classifiche di moduli, raccolte di file a tema (giochi e applicazioni di rete), archivi locali (in Inghilterra, Germania, Finlandia) e motori automatici per la ricerca di software per specifiche piattaforme (inclusa Amiga, ovvio) sui siti FTP di tutto il mondo.

Software

La sezione dedicata al supporto del software è quasi un naturale complemento alla "Supported Software List" della sezione sulle informazioni. È la

Ecco la pagina Web della GR Edizioni.

Ecco invece la pagina di Enigma Amiga Run

Con la nuova versione di AMosaic si possono utilizzare i form

Jen Fax/Modem XL-288E

di ***Luigi Callegari***

È un modello prodotto probabilmente in Cina e ritargato in Italia col nome del distributore italiano, in questo caso la Jen Elettronica. Difatti, in nessuna parte del manuale o della confezione viene specificato un nome per esteso del modem o quello del suo produttore. La prima particolarità di questo modello, a parte le dimensioni non ridottissime (12,2 x 18 x 2,3 cm), è la presenza di nove indicatori luminosi sprovvisti delle consuete sigle di identificazione (OH, AA ecc.), ma sagomati con degli ideogrammi. L'idea è relativamente insolita (alcuni altri modem, non provati qui, la usano) e l'efficacia è discutibile: se è vero che sussistono così meno problemi di identificazione delle funzioni (anche se l'utente non è in linea visiva col frontale del modem od un poco lontano), tuttavia si richiede un certo tempo per familiarizzare col loro significato; comunque per gli utenti già esperti di modem, sul manuale viene riportata la corrispondenza tra le consuete sigle e le spie sagomate. Semplice ma efficace anche l'idea di fornire una piccola plancia che consente di collocare il modem anche verticalmente, ad esempio di fianco al monitor, occupando una minore superficie sulla scrivania. L'apparecchio dispone molto probabilmente di un modulatore Rockwell, visto che offre sia il V.34 sia il V. FC, oltre a fax di Gruppo III con standard V.17, V.29 e V.27ter per dialoghi sino a 14.400 bps. Sono previsti anche gli standard MNP2-5, V.42bis, V.32 e V.32bis e tutti quelli inferiori. Molto apprezzabile l'alto livello di configurabilità del modem che, pur non essendo omologato, consente di tarare vari parametri per garantire il migliore funzionamento sulle linee italiane; nel manuale esistono varie tabelle, principalmente nelle spiegazioni dell'uso dei registri S, che illustrano quali valori usare nei vari paesi europei, tra i quali anche l'Italia. Ci è sembrata molto interessante, per un modem di questa fascia di prezzo, la funzione di "call back" protetta ed i modi di test a loopback digitale. Durante le prove pratiche, il modem XL-288E si è dimostrato molto sicuro nei trasferimenti, ma sensibilmente instabile durante la fase di connessione, nelle quali ha agganciato spesso a velocità inferiori a quelle massime possibili con il modem remoto, specialmente nel caso di modem V. FC (un po' meglio si è comportato con i V.34 e perfettamente con i V.32bis). Il tutto va comunque rapportato al prezzo di vendita, decisamente modesto, che rende comunque interessante il rapporto prezzo/prestazioni di questo modem.

Nome: ***XL-288E*** *Produttore:* ***N. C.***
Distributore:
Jen Elettronica
Via Avogadro, 10 Zona Industriale E. Fermi
62010 Montelupone (MC)
Tel. 0733/224012 Fax. 0733/224035
Prezzo: ***Lire 470.000 + Iva***

parte più corposa di questa pagina e contiene una settantina di link ad altrettanti siti di supporto di software pubblico/shareware. Vogliamo saperne di più su AmiTCP/IP? Sapere a che punto sta AMosaic? Contattare l'autore di GrapeVine? Chiedere informazioni all'autore di MUI? Informarsi se NetBSD per Amiga supporta la nostra scheda di rete? Tutto questo e - credetemi - davvero molto di più è presente ad un tiro di mouse da queste righe. Questa sezione è la più innovativa di tutta la pagina, e basterebbe da sola a rendere consigliabile una visita al sito del CUCUG. I link spesso finiscono nella home page dell'autore del software, ed è comunque interessante notare che le informazioni sono ordinate alfabeticamente secondo il programma per il quale indicano il supporto, anziché per il loro creatore. In questo modo è più facile trovare chi ha programmato cosa, invece di scorrere inutilmente tra cognomi inglesi, tedeschi, finlandesi e (?) polacchi!

Hardware

In questa parte, un po' scarna a dire il vero, sono presenti alcuni riferimenti a ditte e documenti che potrebbero interessare chi debba affrontare problemi o acquisti di espansioni per la propria stazione. Di rilievo la presenza di NewTek, Supra, Village Tronic e un paio di siti sulla Emplant, ma francamente ci avrei messo qualcosina di più. Per esempio link ai grossi produttori di hardware tradizionalmente "per compatibili" ma che anche su un Amiga non fanno certo brutta figura. Pensiamo a qualcosa tipo Hewlett-Packard, Quantum, Maxtor, Seagate, Epson, Rockwell, Motorola, e tutto ciò che è condivisibile con altre piattaforme.
Da segnalare una discreta "guida di riferimento" per A2000.

Riviste elettroniche e non

Anche la carta stampata ha il suo spazio in questa sezione dedicata alle versioni digitali delle riviste più famose per Amiga, oltreché alle riviste che nascono direttamente come raccolte di bit invece che di cellulosa.
La lista è sorprendentemente lunga, anche perché tante sono le riviste (specialmente inglesi) che hanno una controparte in rete. Tra le maggiori vale la pena di ricordare Amiga

Format, Amiga Computing, Amiga User International (di recente attivazione), Amiga Shopper, Amiga Power, Amazing Computing ecc.
Un discorso a parte, naturalmente, merita l'inserimento di Enigma Amiga Run nella lista. La nostra rivista è l'unica italiana ad essere citata nel completissimo elenco e non a caso la presenza sulla Web Directory è segno che il livello della "consorella" digitale di ciò che state tenendo in mano in questo momento è davvero rilevante e riconosciuto anche all'estero. Un po' di autocelebrazione non fa mai male, e questo è proprio il caso di permettersi un momento di meritata gloria "telematica"! Infine, nella sottosezione dedicata alle riviste esclusivamente elettroniche, Amiga Report e AmigaLink fanno - come doveroso - la parte del leone, e a seguire i newsletter del CUCUG (The Status Register) e dell'Atlanta Amiga User Group chiudono questa eccellente e sorprendente sezione.

Non solo shareware

... Per fortuna! Nella sezione riservata ai prodotti e al supporto per programmi commerciali troviamo una lista simile a quella dedicata allo shareware, solo che per forza di cose meno completa e più corta. Scala, NSDi, I. A. M., Nova Design sono tutti presenti in questo calderone di link. La sensazione però è che il supporto dei prodotti commerciali non sia all'altezza di quelli shareware-/freeware; per non si sa quale motivo le case di produzione sono piuttosto restie a tenere attivi dei servizi di interfaccia con i propri acquirenti in rete. E questo è un atteggiamento diffuso e, personalmente, sbagliato. La fiducia, la fedeltà e soprattutto la "devozione" dei consumatori nei confronti dei loro fornitori dovrebbero essere premiata e incoraggiata più spesso, anche attraverso iniziative di questo genere. Sempre in questo gruppo di link, troviamo alcuni puntatori a rivenditori locali di materiale informatico che ancora supportano Amiga e che sono presenti in un modo o nell'altro, sulla Rete.
Come ogni pagina "raccoglitrice" che si rispetti, anche la AWD possiede una propria lista di "altri siti interessanti" riguardanti Amiga. I classici ci sono tutti: Amiga Home Page, Mosaic Home Page, BLAZEMONGER, AC'95, Eric Schwartz ecc. In più, una serie di home page "classiche" da tutto il mondo di utenti della nostra piattaforma, spesso con raccolte personalizzate di moduli e immagini. Tra i link, di particolare interesse c'è da segnalare quello relativo alla lista - più completa possibile - di tutti gli user group sparsi in giro per il mondo che abbiano almeno un contatto con Internet. Molto utile se si cerca il gruppo d'utenti più vicino a sè, anche se a dire il vero il concetto di UG non è mai attecchito particolarmente qui in Italia, e rimane un fenomeno più localizzato dove i costi telefonici sono molto più bassi che da noi (praticamente ovunque - grazie Telecom! - ma particolarmente negli USA, in Scandinavia e in Germania).
Di eccezionale interesse per il nostro pubblico, sarà sicuramente la pagina, tutta italiana:
(http://www.di.unito.it/pub/WWW/www_student/amiga) dell'Amiga Resource Project, una vera miniera di informazioni e soprattutto di ottimi contatti "umani" del panorama nazionale Amiga. Gestita da un gruppo di studenti e professori dell'università di Torino, è attualmente il sito più sviluppato orientato ad Amiga in Italia. Ospita IPISA e i suoi organizzatori, oltre a puntare alle pagine di supporto dei prodotti creati dal gruppo di programmatori facenti capo all'università.

Internet e non più Internet

Nell'ultima sezione, una raccolta abbastanza lunga di BBS "normali" che hanno una porta sulla rete e dalla quale possono essere contattate. In genere si tratta di semplici sessioni Telnet entranti, anche se un paio di essi (Compuserve, Portal) aprono connessioni con sistemi DAVVERO grossi. Abbastanza simpatico visitarli, ma a parte la natura strettamente locale delle board presentate, usare Internet per entrare in un BBS è come costruirsi una casa di 50 mq con un portone in oro massiccio. Una sezione inserita più per completezza, che per effettiva necessità. Tra le altre cose, manca qualsiasi riferimento a BBS italiani.
Sicuramente questa pagina è LA pagina a cui fare costante riferimento. La "Amiga Home Page" è sicuramente più ufficiale e autorevole, ma per quel che riguarda completezza e immediatezza di consultazione, davvero nulla batte l'AWD. Segnatela come bookmark su AMosaic, "linkatela" ad una vostra home page all'università o presso il vostro provider, ma comunque tenetela sempre a portata di mano. Se c'è qualcosa di interessante su Amiga in rete, c'è su AWD!
Prima di chiudere questa scorribanda nell'Illinois, accenniamo brevemente all'uscita della terza pre-release di AMosaic 2.0. Oramai il prodotto è diventato stabile, concreto e affidabile. I problemi che potrebbero sorgere, per il 99% delle volte sono da imputarsi a MUI, e la lista delle feature presenti si allunga di revisione in revisione. Questa ultima creatura del gruppo di sviluppo esce in due eseguibili: uno per AmiTCP 4.x+, e uno per AS225/I-225. Entrambe supportano correttamente collegamenti di tipo FTP e MAILTO, e inoltre i TELNET possono essere personalizzati. L'interfaccia non ha subito modifiche sostanziali, ma è leggermente aumentata la velocità di rendering. L'occupazione di memoria è ancora consistente, ma dovrebbe migliorare in futuro. Con 4 MB di fast RAM si va comunque tranquilli più o meno ovunque.
Questa release è prelevabile al solito indirizzo WWW o FTP (basta cliccare sull'ultimo pulsante della barra dei bottoni di AMosaic 1.4+ per accedervi automaticamente).
Durante questo mese, poi, dovrebbero vedere la luce ben due nuovi navigatori per Amiga. HotJava, porting dell'omonimo browser per macchine Unix, promette di essere flessibilissimo ed eccezionalmente potente, mentre I-Browse, attualmente chiacchieratissimo su UseNet (c.s.a.-networking) dovrebbe essere la prima vera risposta di Amiga allo strapotere di NetScape, dal momento che implementa praticamente tutte le caratteristiche del browser Mozilla, ed in più è per Amiga. Alla prossima...

Enigma Games Gallery

Avevamo interrotto il discorso sui nuovi videogiochi proposti in questi mesi. Riprendiamo oggi con maggior vigore per visionare nuovi prodotti tra cui un interessante progetto italiano.

Giocare sul serio...

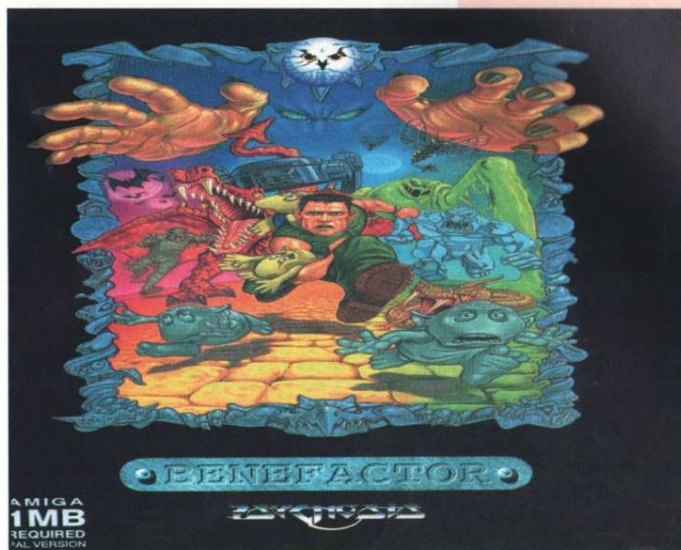
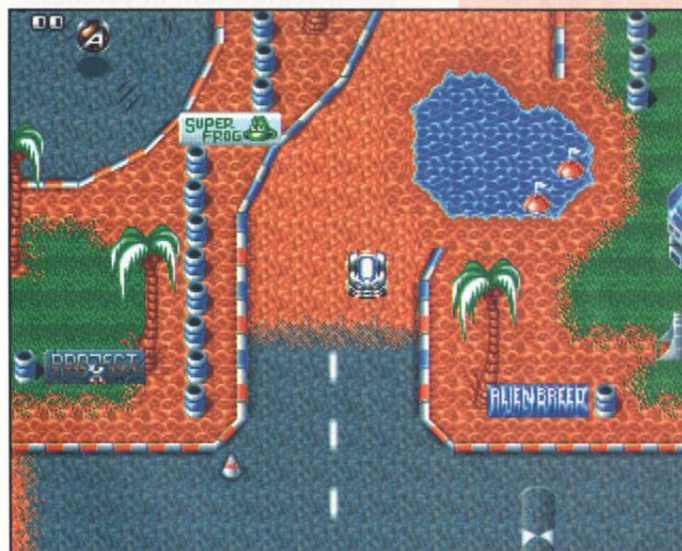
di **Vincenzo Morra**

Realizzare videogiochi non è certamente un compito facile. Occorrono una ottima conoscenza dell'assembly, grande fantasia ed una buona conoscenza dei programmi grafici e musicali. Maestri in questo sono certamente gli inglesi e gli americani, ma da qualche mese, anche la nostra cara Italia sta facendo la sua bella figura, "sfornando" prodotti di tutto rispetto. Uno di questi è T-Racer, programmato dai Virtual Dreams (V. D.).

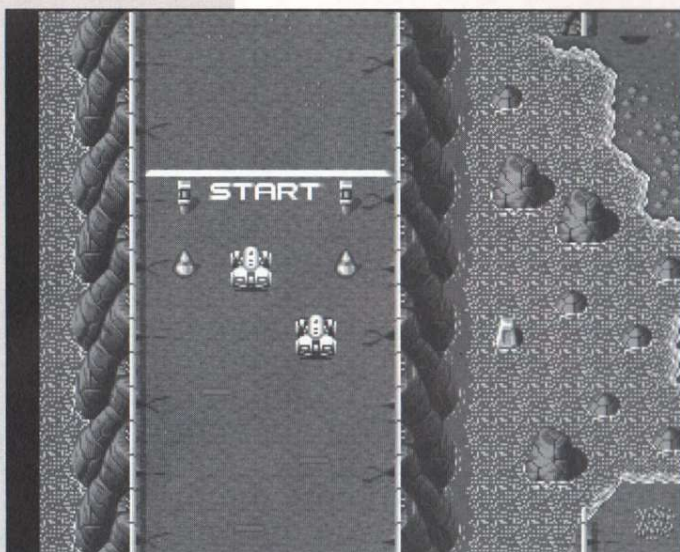
Quando si parla di videogiochi italiani, in genere, si "storce" il naso. Per anni le software house italiane hanno tentato di conquistarsi le simpatie dei videogiocatori Amiga distribuendo sul mercato prodotti che, a nostro parere, non erano certamente di grande qualità. Oltre tutto, non bisogna dimenticare che l'opinione degli amici inglesi nei confronti dei programmatori italiani (che hanno avuto la "sfortuna" di vivere in un paese con il più alto tasso di pirateria in Europa) non è certamente delle migliori. Fortunatamente, da un po' di tempo a questa parte, la situazione sembra stia girando a nostro favore.

Shadow Fighter (di cui parleremo prossimamente) è il picchiaduro definitivo dell'anno (migliore di Mortal Kombat II) e T-Racer, il vero erede di Project X.
I Virtual Dreams (ora Fields of Vision) sono un gruppo di ragazzi di Salerno che dedicano il loro tempo libero alla programmazione di videogiochi per Amiga.
T-Racer, il loro primo progetto "serio", è nato circa un anno e mezzo fa, grazie al lavoro di **Alberto Longo** che si è occupato della programmazione e **Pierpaolo di Maio**, **Gianluca Abbate** e **Antonio Beatrice** che hanno curato la parte grafico-sonora.
Il prodotto, a quei tempi, fu considerato estremamente valido, tant'é vero che una nota software house italiana aveva deciso di occuparsi della pubblicazione e distribuzione. Purtroppo (non sappiamo per quali motivi), nonostante sia stato recensito da alcune riviste italiane, non ha mai visto la luce. Oggi, dopo una lunga attesa, viene messo in commercio sotto forma di prodotto shareware.
In genere, non ci occupiamo di recensioni di videogiochi di pubblico dominio o shareware. In questo caso, però, crediamo giusto fare una piccola eccezione, visto che ci troviamo di fronte ad un piccolo gioiellino, considerando che è il frutto del lavoro di quattro ragazzi italiani che ancora oggi credono nelle potenzialità di Amiga.
Un anno e mezzo fa, T-Racer sarebbe stato certamente un gioco vendibile a prezzo pieno. Oggi, vista l'evoluzione che hanno subito i videogame, potrebbe risultare difficile piazzarlo sul mercato anche se, possiamo assicurarvelo, potrebbe essere un ottimo prodotto budget, non meno valido di Arcade Pool o King Pin. Purtroppo, attualmente, non ci sono in Italia software house capaci di pubblicare il videogioco in tutto il mondo ed è così che Alberto e compagni, hanno deciso di distribuire T-Racer attraverso i canali dello shareware ottenendo, a quanto ci comunicano, ottimi consensi.

Anno 2117, pianeta Terra.

I danni provocati dalla Terza Guerra Mondiale (avvenuta nel 2010) erano ancora visibili. Milioni di morti, paesi e città completamente rase al suolo. Il tentativo di sopravvivenza era vano. Le radiazioni nucleari continuavano a mietere vittime ed i sopravvissuti erano soltanto poco più di due milioni. Gli scienziati continuavano, incessantemente, nella loro fase di ricerca.

La grafica della Pysgnosis è sempre molto curata.

Anche nel circuito "stradale" vi sono pericoli dietro ogni angolo, come pozze d'acqua, terra e conetti.

Bisognava, infatti, trovare al più presto un rimedio contro tutti i mali che stavano provocando l'estinzione della razza umana.
Il problema principale, purtroppo, era la mancanza di un'erba particolare (olycus-magistium-rubicon), non più presente sulla terra, che avrebbe potuto aiutare gli studiosi nella preparazione di un vaccino definitivo.
Nel frattempo, era corsa voce che su Fleed, una piccola stella del sistema solare, erano presenti intere coltivazioni di quest'erba speciale.
Dopo numerosi contatti ed accordi con i fleedness, i governanti di Fleed, il problema era risolto. Si trattava soltanto di far partire immediatamente un'astronave (il T-Racer), l'unica disponibile sulla terra, in direzione della stella amica; è qui che entrate in gioco voi.
Purtroppo, i fleedness si dimostrarono tutt'altro che amici.
Da questo momento ha inizio la vostra avventura.
La confezione di T-Racer, visto che stiamo parlando di un prodotto shareware, è costituita da una busta, un foglietto di istruzioni ed un paio di dischetti TDK a doppia densità, elegantemente etichettati.
Le istruzioni, in italiano, sono abbastanza semplici e del resto non potrebbe essere altrimenti visto che ci troviamo di fronte ad un semplice arcade di tipo spara e fuggi.
Il videogioco, nonostante sia stato concepito per macchine ECS (non sfrutta cioè il chipset AGA), è totalmente compatibile con tutta la gamma Amiga, l'importante è posse-

La partenza di una sfida testa a testa nel circuito "Canyon": notare la sopraelevazione della pista!

dere almeno un mega di memoria.
Grande inizio, considerando che, ancora oggi, ci sono prodotti realizzati da importanti software house che non funzionano perfettamente su Amiga accelerati (vedi Cannon Fodder 2).
Inserito il primo dei due dischetti nel drive, dopo pochi secondi partirà la intro iniziale: due semplici schermate, una con il logo del team e l'altra con il nome del gioco vengono accompagnate da una musica evocativa che richiama, per certi versi, la colonna sonora di Project X. Alla pressione del tasto del joystick vi troverete nella schermata delle opzioni. Potrete scegliere il livello di gioco (easy, normal e hard), il numero di vite (da tre a sette), il tipo di comando dell'astronave nella sezione bonus (normal o reverse, stile simulatore di volo) e di visualizzare o salvare i migliori punteggi. Con exit potrete ritornare alla schermata iniziale mentre l'opzione start game, naturalmente, vi permetterà di iniziare il gioco.
T-Racer si presenta con 14 livelli di gioco più una serie di bonus stage.
Il gioco, in un certo senso, si ispira a Project X, il capolavoro della Team 17. In particolare, sembra che Alessandro e compagni abbiano carpito i segreti del team capitanato da Martin Brown per poi applicarli nel loro gioco. Sei dei livelli di gioco (quelli ambientati nello spazio) sono a 32 colori, con scrolling orizzontale e sprite al 50esimo di secondo e bob al 25esimo di secondo. Gli altri sei sono un vero e proprio capolavoro di grafica. Oltre cento colori sullo schermo (ottenibile tramite l'uso del copper) e più di cento livelli di parallasse. Particolarmente interessante l'ambientazione della prima sezione: un paesaggio post-nucleare con un fantastico cielo elegantemente sfumato.
Gli ultimi due livelli, invece, sono ambientati in un paesaggio al plasma, o meglio, nell'iperspazio.
Durante il gioco, dopo aver distrutto un certo numero di nemici, potrete ottenere dei power up per incrementare la vostra energia o per potenziare la vostra astronave. Ogni volta che raccoglierete uno di questi gettoni, una simpatica voce femminile vi comunicherà il tipo di bonus che avrete ottenuto.
Potrete potenziare la vostra navicella con quattro differenti armi più un'arma speciale (ce ne sono tre in tutto). Ovviamente, l'arma speciale potrà essere usata per un periodo limitato di tempo. In basso allo schermo, infatti, vedrete una barra weapon, che evidenzierà il numero di munizioni rimaste per l'arma speciale, una barra energy ed una stealth. Con la prima, conoscerete il livello di energia della vostra navicella che una volta arrivato a zero vi farà perdere una delle vostre vite. Con la seconda, invece, avrete la possibilità di verificare il livello del vostro stealth. Durante il gioco, infatti, premendo la barra spaziatrice, potrete attivare una speciale invulnerabilità che vi permetterà di superare i punti più difficili. Le ultime due indicazioni riguardano il numero di vite a disposizione ed il vostro punteggio.
Al termine di un livello (costituito da due sezioni a scrolling orizzontale), dopo aver distrutto il "mostro" finale, riceverete una serie di informazioni riguardo al numero di proiettili utilizzati, il numero di nemici uccisi quanti power up avrete perso ed il numero di vite rimaste. Superata questa schermata, potrete divertirvi con il livello bonus: una corsa contro il tempo. Sullo schermo comparirà una mini consolle (simile al game gear) con la quale giocherete ad un sottogioco che, se risolto in tempo utile, vi permetterà di guadagnare energia per lo stealth. La prospettiva sarà di tipo soggettivo con la vostra astronave che correrà in un tunnel, rappresentato vettorialmente in fil di ferro, dove dovrete passare attraverso delle porte speciali (alla Star Wars). Ogni volta che vi scontrerete con una di queste porte, perderete un po' di energia e del tempo prezioso. Al termine del bonus, una schermata riassumerà le vostre prestazioni e vi comunicherà se sarete riusciti a vincere nuova energia per lo stealth.
T-Racer, a nostro parere, è veramente un gran bel gioco. Un anno e mezzo fa sarebbe stato certamente il Project X 2 di cui tanto si era parlato. I paesaggi "copperizzati" sono veramente molto belli anche se, ad onor del vero, richiamano alcune ambientazioni tipiche di Lionheart. Alcune trovate sono veramente geniali ed innovative, come una sezione del secondo livello in cui dovrete evitare miriadi di asteroidi che hanno la strana possibilità di trasformarsi (mediante processo di metamorfosi) in letali mini astronavi. La musica iniziale è molto carina e gli effetti sonori fanno il loro dovere. La giocabilità risulta ben calibrata così come la longevità assicurata dai quattordici livelli di gioco. Insomma, in definitiva, T-Racer è veramente un ottimo sparatutto capace di divertire per molte ore tutti i fan di Project X. Un'unica pecca: ci sarebbe piaciuto che i power up fossero disegnati un po' meglio, magari leggermente più grandi e con un look tridimensionale. Ma, ovviamente, si tratta di un'inezia che non pregiudica per niente il nostro giudizio finale. Se questi ragazzi continueranno in questo modo, aspettatevi grandi sorprese per il futuro.
Per ordinare T-Racer basta spedire un vaglia di 20.000 lire (30.000 lire per chi vive fuori Italia) a:

Pierpaolo Di Maio
Via Casa David, 27
84013 Cava dei Tirreni (SA)

specificando nella causale del versamento: acquisto di n... copie di T-Racer.

Nome prodotto: T-Racer
Distributore: Shareware
Prezzo: 20.000 Lire

V. M.

Team 17 ATR

La Team 17 è una delle software house più vicine ad Amiga. Project X, Superfrog, Alien Bread sono soltanto alcuni dei loro successi più famosi.

Qualche anno fa presentarono al pubblico Overdrive, un gioco di simulazione automobilistica con vista dall'alto. Graficamente era un piccolo gioiellino ma la giocabilità, purtroppo, lasciava molto a desiderare. Quest'anno, giusto per riscattarsi da quel piccolo "flop", tornano all'attacco con il seguito virtuale di Overdrive.

Erano appena le sette del mattino. La sveglia continuava impassibile a suonare avvertendomi che era ora di alzarmi.

Ieri sera c'era stata una grande riunione con cena a base di tartine e champagne. Erano presenti tutti i componenti del Team. Si era discusso delle eventuali tattiche da adottare per vincere la più grande corsa di tutti i tempi: il torneo ATR. Lo scorso anno eravamo arrivati secondi, quest'anno, quindi, nessuno avrebbe potuto rubarci il primo posto.

Ho cercato invano di sollevare la testa dal cuscino ma i risultati dell'alcool cominciavano a farsi sentire. Un forte mal di testa mi impediva di aprire gli occhi e affrontare la realtà, ma dovevo farlo, la corsa era nelle mie mani.

Quest'anno il torneo si sarebbe svolto su diversi tipi di terreni e su ben quaranta tracciati differenti. Ritrovate tutte le forze necessarie sono balzato in piedi. Tutta la stanza mi girava intorno, mi sembrava di stare in una giostra del luna park.

A grande fatica ho raggiunto il bagno e inghiottito due pasticche di Parecatomol. La situazione sarebbe dovuta migliorare nel giro di venti minuti.

Mi sono infilato immediatamente sotto la doccia ed ho aperto l'acqua fredda. Il getto gelido, che inizialmente mi aveva scosso, stava lentamente aiutandomi a rimettermi in sesto. Sapevo che in meno di un'ora avrei superato la sbornia, ero abituato a questo tipo di situazioni.

Mentre consumavo la mia abbondante colazione, ripensavo agli errori dello scorso anno: "no, quel maledetto canyon quest'anno non mi avrebbe fregato. "

Indossata la mia tuta ed il casco ho raggiunto il garage, poco lontano dal mio cottage. Tutti i componenti del team erano lì ad aspettarmi. Abbiamo valutato nuovamente gli errori commessi lo scorso anno e, soprattutto, potenziato la nostra macchina. Quest'anno era sicuro, avremmo vinto noi il torneo di ATR.

ATR è un gioco di simulazione automobilistica con vista a metà tra l'isometrico e l'alto. Ci si può cimentare in una gara contro altri quattro piloti guidati dal computer o contro un compagno nella modalità a due giocatori.

La confezione, di tipo classico, è costituita da una scatola con all'interno un manuale di ventisei pagine multilingua, una cartolina di registrazione e due dischetti a doppia densità.

Dopo aver inserito il primo disco nel computer ed assistito alla intro iniziale si potrà scegliere se giocare la modalità un giocatore (one player), due giocatori (two player) o il campionato a più giocatori (multi player battle-league).

Nella modalità ad un giocatore bisognerà cimentarsi contro una selezione di piloti guidati dal computer e guadagnarsi un piazzamento sufficiente per continuare il gioco. Più si arriva vicini al primo posto, più soldi si possono vincere per migliorare la propria macchina. Durante la corsa sarà possibile raccogliere dei bonus utili per ottenere un'accelerazione temporanea della vettura, riduzione dei danni, miglioramento del sistema di frenatura e denaro da investire per migliorare la nostra auto.

Tutte le gare sono di sei giri ed i bonus vengono assegnati solo in caso di vittoria, di doppiaggio dei piloti comandati dal computer o se si è stabilito il giro più veloce.

I tracciati disponibili sono tre:

- Sportivo, con circuiti veloci vicino alla costa;
- Canyon, con tracciati contorti, numerose curve e pozzanghere;
- Foresta, con percorsi che si snodano attraverso capanne, tronchi d'albero in una località alpina con tanto di neve.

Una volta effettuata la selezione del tracciato (per vincere il gioco, comunque, bisognerà affrontarli tutti e tre) si potrà scegliere l'auto che riteniamo più adeguata al nostro percorso. Le possibili scelte sono:

- 4 X 4 Jeep, eccellente per i terreni difficili e contorti. Ha il vantaggio di essere economica e quindi di lasciarci un po' di soldi da investire per le varie migliorie;
- Hydra Buggy, ottimo veicolo con cui cominciare visto che offre prestazioni medie su tutte le piste;
- Formula Special, un vero e proprio proiettile sui tracciati stradali ma molto pericolosa da governare su tracciati scivolosi. Ha lo svantaggio di essere molto cara.

Una volta acquistata la macchina desiderata sarà possibile (sempre se ci è rimasto qualche spicciolo) apportare le migliorie prima citate. Si potrà potenziare il motore e ottenere migliori prestazioni ad alta velocità, migliorare il cambio, l'aderenza delle gomme sul terreno e la resistenza della carrozzeria. Tutte queste migliorie sono disponibili a più stadi, questo significa che ogni qualvolta si investono soldi per migliorare il motore (ad esempio) si ottiene una piccola prestazione in più. Più soldi si investono migliore è la prestazione che si ottiene. Sono disponibili anche alcuni articoli speciali che possono essere utili per una sola gara:

- Servosterzo, che aumenta il diametro minimo di sterzata;
- Sovralimentazione, per una maggiore accelerazione;
- Servofreno, per ottenere migliori caratteristiche di sterzata.

Nella modalità a due giocatori, invece, si dovrà affrontare una prova a punti di intelligenza e bravura. Quando uno dei due giocatori guadagna vantaggio sufficiente rispetto all'altro (raggiungendo il bordo dello schermo), quest'ultimo viene trascinato verso il leader della corsa facendogli guadagnare un punto (una caratteristica già presente nel gioco Micromachine).

Chi completa il giro in testa guadagna due punti di bonus. I missili (se abilitati nel menu opzioni) che colpiscono l'avversario fanno guadagnare un altro punto. Vince chi per primo taglia il traguardo dopo aver collezionato il numero di punti richiesti. Sarà possibile scegliere i tracciati in cui

Gareggiare nel circuito "Forest" è molto difficile: già la neve fa sbandare i veicoli, ma il ghiaccio li trasforma direttamente in trottole!

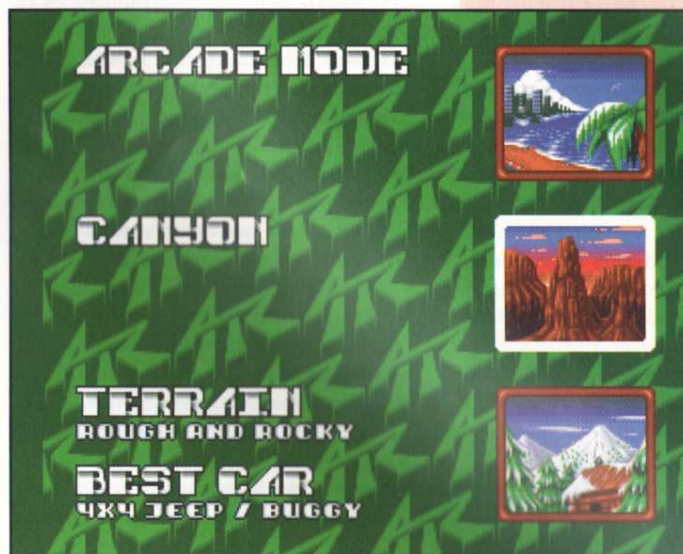
effettuare la corsa (sportivo, canyon o foresta), il numero della pista (da uno a sette), il tipo di auto, la velocità della gara (lenta, media o veloce), se abilitare l'uso delle armi (missili e mine), il numero di coni da inserire sul percorso, il numero di gare da affrontare (da tre a nove) ed i punti necessari per vincere la battaglia.
Nella modalità campionato, infine, fino a sei giocatori possono partecipare ad un vero e proprio torneo ad eliminazione diretta con possibilità di salvare i risultati su dischetto.
Una volta effettuate le scelte desiderate si potrà entrare nel vivo della corsa. Nella modalità ad un giocatore, in alto a sinistra dello schermo, sarà presente il tempo attuale (visualizzato in minuti, secondi e centesimi di secondo), in basso a destra, invece, la posizione in corsa (variabile da uno a cinque) ed il numero di giro. In basso a sinistra, in rosso, la velocità attuale ed in blu il livello dei danni subiti. Nella modalità a due giocatori, in alto a sinistra e destra saranno visualizzati, rispettivamente, i punti ottenuti durante la corsa.
Una volta che il semaforo di partenza darà il segnale verde si potrà entrare nel vivo della competizione.
ATR è il secondo gioco di simulazione automobilistica della Team 17.
Di Overdrive si era lamentato una giocabilità pessima ed una ripetitività dei tracciati in alcuni casi troppo semplici e con curve sempre e soltanto a novanta gradi. Per contro vantava una grafica molto nitida e pulita.
Questa volta Martin Brown e compagni sembra abbiano imparato molto dalla precedente esperienza. Di fatto, ATR non solo si presenta con una grafica accattivante (in certi schermi di molto superiore a quella di Overdrive), ma vanta una varietà di situazioni e piste da tenere il giocatore incollato per mesi. Il sonoro e le musiche sono molto ben curate, segno che Allister Brimble è sempre in piena forma. Molto divertente è l'idea di inserire dei coni sulla pista (quelli tipici che si usano quando ci sono dei lavori in corso) che possono essere colpiti o trascinati lungo il percorso. Ma in definitiva, c'è ancora qualcosa che non va: la giocabilità. Ancora una volta la software house più pazza del mondo non è riuscita a calibrare il livello di difficoltà in modo adeguato (vedi Tower Assault). Le piste sportive sono abbastanza semplici, ma quelle nel canyon e sui percorsi alpini sono estremamente ardue e frustranti. Più volte si corre il rischio di andare fuori strada, giusto perché sul percorso non sono presenti segnali che ci indicano l'esatta direzione da seguire. Questa volta, infatti, non ci troviamo su un percorso scontato, con le solite curve a novanta gradi (Overdrive), ma su un tracciato completamente variegato con curve sempre differenti e con ostacoli completamente diversi. Quello che tradisce è la visuale a metà tra l'isometrico e la vista dall'alto che non ci ha permesso, in molti casi, di capire l'esatta direzione da prendere, costringendoci a mantenere una posizione arretrata rispetto alle auto del computer giusto per seguirle e memorizzare il percorso. Altre volte ci è capitato di sbagliare strada perché, nonostante graficamente ci fosse lo spazio necessario, abbiamo tentato (invano) di passare attraverso due massi.
Soltanto correndo per una mezz'oretta sulla stessa pista (non bastano, infatti, i sei giri della gara) e imparandone a memoria la posizione delle varie curve ed ostacoli si potrà vincere la corsa. Considerando che ci sono quaranta tracciati, lasciamo a voi il compito di stabilire quanto tempo occorrerà giocare prima di ottenere risultati soddisfacenti. A nostro parere, la giocabilità va calibrata in modo tale da garantire una buona longevità al gioco senza renderlo frustrante. Discorso differente per la modalità a due giocatori che, anche se mantiene gli stessi difetti, acquista una nuova dimensione grazie al divertimento della competizione.
In definitiva, anche se si è fatto un gran passo avanti rispetto ad Overdrive, ATR presenta delle pecche che non gli permettono di raggiungere il livello di altre produzioni Team 17. Se siete degli ossi duri, dotati di grande pazienza o di un buon compagno di gioco acquistatelo senza esitazioni, se al contrario appartenete alla categoria che si spazientisce quando, dopo qualche ora di gioco, ha ottenuto piccoli risultati, lasciate perdere.

Nome prodotto: All Terrain Race
Prezzo: 59.000 lire circa
Distributore: Leader

V. M.

Super Skidmarks

Che il Blitz Basic fosse un linguaggio di programmazione dedito alla produzione di videogiochi era cosa risaputa, che potesse gestire il chipset AGA in modo completo non era certamente una novità, ma che si potessero realizzare capolavori come Skidmarks, Roadkill e Guardian era una cosa che nessuno poteva certamente immaginare. A distanza di più di un anno, non contenta, la Acid si ripresenta con il seguito del suo più famoso gioco di simulazione automobilistica: Super Skidmarks.
La Acid è una software house di origine neozelandese. Il fondatore, Simon Armostrong, è un ragazzotto che ama divertirsi con i videogiochi ed in particolare con Amiga. Uno dei primi prodotti realizzati da questa software house è stato il famoso linguaggio di programmazione Blitz

Basic. La programmazione di un videogioco (in particolare un arcade) richiede la conoscenza di un linguaggio di programmazione come l'assembly; gestione del copper, sprite, scrolling a 50 Mhz sono infatti possibili solo aggirando il sistema operativo. Numerosi sono i linguaggi di programmazione implementati su Amiga, ma uno dei primi che ha riunito la semplicità del Basic alla potenza dell'Assembly è stato l'Amos.
Purtroppo, il mancato supporto e la mancata commercializzazione di una nuova versione che sfruttasse il chipset AGA, l'hanno reso un prodotto obsoleto. Nasce quindi Blitz Basic, la risposta della Acid al programma della Europress. Grazie alla possibilità di aggirare il sistema operativo e grazie alle sue istruzioni estremamente intuitive e potenti, la Acid aveva (ed ha) creato "il" linguaggio di programmazione per i videogiochi. Numerosi sono i game realizzati con il Blitz Basic presenti nel circuito di pubblico dominio, ma nessuno era riuscito a mostrare le capacità, la reale potenza di questo linguaggio di programmazione, ed è per questa ragione che nasce Skidmarks. Per i pochi che non hanno avuto la possibilità di giocare alla prima versione di questo gioco possiamo dire che Skidmarks è un gioco di corse automobilistiche con visuale a metà tra l'alto e l'isometrico e con grafica stile cartoon, dotato di grande velocità e giocabilità. Caratteristiche uniche erano le automobili modellate e renderizzate con Imagine, i percorsi disegnati con tecnica vettoriale e ritoccati con Deluxe Paint, e miglioramenti grafici e sonori per i possessori di macchine dotate del chipset AGA e di eventuale fast ram. Ovviamente, il team di programmazione capitanato da Simon fu ben ripagato della grande fatica. Skidmarks ricevette pareri positivi dalle maggiori riviste di tutto il mondo soprattutto per la sua grande giocabilità ma, cosa più importante, vendette un buon numero di copie tale da spingere la Acid a presentarsi sul mercato con due nuovi videogiochi per CD32/1200: Guardian e Roadkill. Putroppo, il basso numero di copie vendute (dovuto al limitato numero di macchine AGA presenti sul mercato) hanno spinto la Acid a ritornare a programmare per il mercato ECS senza trascurare, però, il mercato AGA. Nasce, quindi, Super Skidmarks.
Inizialmente nato come upgrade della precedente versione (consistente in nuovi tracciati ed un editor di piste) il programma è stato a mano a mano arricchito di nuovi particolari tanto che si è reso necessario presentarlo come un prodotto completamente nuovo.
All'interno della scatola di Super Skidmarks ci sono sette dischetti a doppia densità (disco programma, quattro dischi tracciati e due dischi automobili), il manuale di dodici pagine e la solita cartolina di registrazione.
Il manuale, anche se scritto in inglese, è facilmente leggibile da chiunque abbia una leggera infarinatura della lingua di Oscar Wilde. Del resto, non stiamo certamente parlando di un simulatore di volo dove il manuale assume un'importanza fondamentale.
Che la Acid abbia voluto commercializzare questo prodotto a prezzo pieno e non come upgrade della precedente versione è una cosa che riteniamo estremamente giusta (cosa ben diversa per Cannon Fodder 2 che si ripresenta con lo stesso engine e con solo nuovi livelli); questa una breve lista di alcune delle nuove caratteristiche:

- possibilità di avere otto automobili differenti su macchine AGA;
- split screen con possibilità di giocare sino in quattro giocatori (con lo speciale adattatore);
- triplo split screen per giocare in tre su un solo Amiga;
- nuove automobili come la Mini, VW, F1, mucche e caravan;
- miglioramento dell'intelligenza artificiale che gestisce le auto comandate dal computer;
- Possibilità di giocare via modem con altri giocatori;
- Modalità Paravision per macchine AGA collegate in link;
- Competizione a più giocatori;
- Convertitore per ritoccare le automobili tramite Imagine.

Nel manuale, è spiegato come crearsi un adattatore per quattro joystick anche se noi consigliamo soltanto ai più esperti di intraprendere la via del "fai da te". Per tutti gli altri, invece, è possibile acquistare in un buon negozio che vende accessori per computer un adattatore per poco meno di 20.000 lire.
È possibile installare il gioco su hard disk semplicemente trascinando il contenuto del primo disco in una sotto directory del vostro hard disk e poi utilizzando l'opzione HDInstall presente nel menu principale del gioco. Grazie a quest'ultima, infatti, potrete installare i due dischi contenenti i dati delle varie automobili. Per ragioni abbastanza ovvie (leggi pirateria) non è possibile installare i quattro dischi contenenti le varie piste. La Acid, ci ha comunicato che distribuirà in futuro, a tutti gli utenti registrati, una rivista dedicata a Skidmarks ed un programma che permetterà di effettuare l'installazione del gioco completo. Una ragione di più per comprare originale e registrarvi.
Una volta inseriti il disco nel drive e caricato il programma principale, potrete deliziarvi con la simpatica schermata iniziale (dove sarà possibile giocare una versione ritoccata del vecchio Pong) e divertirvi selezionan-

Nella schermata iniziale si può scegliere uno dei tre percorsi su cui gareggiare.

do le miriadi di opzioni presenti nel gioco. Il tutto sottolineato da una simpatica musica molto orecchiabile.
Purtroppo, nel manuale non vengono descritte le funzioni delle varie opzioni. Lasciatevi guidare dalla vostra intuizione, divertitevi a sperimentare, a provare ed in dieci minuti sarete diventati dei veri e propri esperti. Tuttavia, per facilitarvi il compito, abbiamo pensato di fornirvi una breve descrizione delle varie opzioni di gioco.
Con Setup Player, potrete selezionare il numero di giocatori (fino ad otto con lo speciale adattatore e due computer collegati in link o via modem) ed il numero di automobili.
Divertente è la possibilità di effettuare la corsa con tanto di caravan a corredo. Potrete, ovviamente, inserire otto automobili (quattro se sceglieste di inserire i caravan) e lasciare che sette vengano gestite dal computer o effettuare una vera e propria gara a due, una competizione "testa a testa".
Setup Modem vi permetterà, tramite un collegamento via modem, di gareggiare con altri possessori di Super SKidmarks.
L'opzione Read Me vi darà informazioni sul vostro sistema (memoria, chip grafico etc.) e vi fornirà alcuni dati sulla Acid e sul Blitz Basic.
Con select Cars potrete scegliere il tipo di auto da guidare (divertente è la possibilità di pilotare una mucca con tanto di ruote), la velocità di gioco e (cosa molto interessante) se mantenere velocità differenziata per ogni singola auto. In questo caso, un mini sarà certamente meno veloce di una Ferrari ma molto più veloce di una mucca su rotelle (!!!).
Potete stabilire il numero di giri con l'opzione Laps e selezionare il tipo di schermo sul quale correre. Se sceglie-te di giocare su un solo schermo, si attiverà un sistema di gioco già presente in Micromachine: quando uno dei due giocatori guadagna vantaggio sufficiente rispetto all'altro (raggiungendo il bordo dello schermo), quest'ultimo viene trascinato verso il leader della corsa. Se scegliete il più comodo sistema dello split screen, lo schermo si dividerà in due parti uguali e la corsa, ovviamente, diverrà molto più divertente. Tramite l'opzione triple screen sarà possibile, per tre giocatori, effettuare entusiasmanti gare. Lo schermo, infatti si dividerà in tre parti uguali a discapito di una buona visibilità della pista. Sarà possibile, in ogni caso, attivare l'opzione Hi Res (solo per le macchine AGA) e guadagnare una maggiore visibilità. Grazie alla maggiore risoluzione, tutta la grafica diventerà più piccola a vantaggio, comunque, di una maggiore definizione.
Se appartenete alla categoria dei pochi fortunati possessori di due Amiga AGA potrete, tramite l'opzione Link, effettuare delle vere e proprie competizioni ad otto giocatori. Come se non bastasse, la Acid ha pensato di fare le cose in grande. Se possedete oltre a due computer anche due monitor, potrete utilizzare il sistema Paravision, suddividere cioè la pista in due parti uguali. Su un monitor sarà possibile vedere la prima metà e sull'altro la seconda metà. Grazie a questo sistema, avrete sempre sotto controllo l'intero percorso e potrete evitare di correre alla "cieca". Una volta effettuate le varie scelte, si potrà entrare nel vivo della corsa.
Lo schermo si presenterà in overscan con visualizzata la pista selezionata. Tutti i dati relativi alla corsa (posizione, numero di giri, tempo record, nome dei giocatori) saranno visualizzati su ogni singola automobile.
Una volta che il semaforo di gioco vi darà il via, il vostro scopo sarà quello di guadagnare, nel minor tempo possibili, la prima posizione.
Ancora una volta ci troviamo di fronte ad un piccolo capolavoro; la Acid, infatti, ha dimostrato come sia possibile, con un po' di buona volontà, realizzare giochi molto divertenti. La grafica del gioco è molto pulita (soprattutto su macchine AGA) ed ai dodici percorsi del vecchio Skidmarks la Acid ne ha aggiunti altri dodici completamente nuovi. Gli effetti sonori fanno il loro lavoro con la divertente possibilità (solo per possessori di joystick a due pulsanti) di suonare il clacson dell'automobile. I percorsi sono tutti ben disegnati e differenziati. Simpatica è la possibilità, per le automobili, di lasciare una scia sul terreno di gioco quando si effettuano curve ad alta velocità (caratteristica già presente nella prima versione di questo gioco). L'intelligenza artificiale che gestisce gli avversari è stata ben implementata così come il grado di difficoltà. La giocabilità, infine, è assicurata.
Se siete un gruppo di amici, fanatici di corse automobilistiche potreste giocare questo gioco fino a notte fonda. Particolarmente divertente è l'opzione Campionato che vi permetterà di gareggiare in competizioni ideate dalla Acid (California Cows, Formula Finale, Porsche Position ecc.). La longevità è garantita dall'alto numero di piste presenti (ventiquattro) e dal fatto che Superskidmarks è l'unico gioco di corsa che permette fino ad otto giocatori di giocare contemporaneamente. Ed infine, non va dimenticata la possibilità (tramite un programma presente nel cassetto Kart) di modificare le automobili mediante il programma Imagine della Impulse. Sarà possibile personalizzare le proprie auto o crearne addirittura di nuove.
Anche se all'apparenza ci troviamo di fronte ad un programma perfetto, non possiamo fare a meno di notare alcune piccole imperfezioni che avrebbero reso questo gioco ancora migliore. Perché, infatti, non implementare (su macchine AGA ad esempio) un fondale animato, la possibilità di raccogliere bonus sulla pista (missili, turbo ecc.) e di distruggere i propri avversari (vedi Roadkill). Ma, soprattutto, perché non è stato implementato (visto che era in programma) un editor per costruirsi da soli le proprie piste. Probabilmente, si è trattato di un problema di tempo; tuttavia, noi speriamo che tutte queste nuove caratteristiche possano trovare posto in una nuova versione di Skidmarks.
Se vi interessa far conoscere la vostra opinione alla Acid, spedite un messaggio via Internet al seguente indirizzo:

`acid@iconz.coinz`

Nel frattempo, consigliamo a tutti gli amanti della prima versione e a tutti i fanatici di questo genere di corse di correre e comprare immediatamente questo seguito (consiglio che diventa un "ordine" per i possessori di Amiga 1200/4000) visto che, ne siamo convinti, Superskidmarks vi divertirà veramente a lungo.

V. M.

Nome prodotto: *Super Skidmarks*
Prezzo: *non comunicato*
Distributore: *non distribuito*

Benefactor

La Psygnosis è stata una delle case che ha prodotto più titoli per macchine Amiga. Di recente, (vuoi perché è stata acquistata dal colosso Sony) questa software house ha ridotto le

produzioni per le macchine della (ex) mamma Commodore al minimo: solo pochi prodotti ma di buona qualità (almeno speriamo).
Scopriamo insieme se Benefactor rientra in questa categoria.
La Via Lattea occupa il cielo di mezzanotte di Lullyat simile ad un dipinto sfumato. Le tre lune si innalzano nel cielo scuro nel corso di cinque minuti stupefacenti, per ricadere poi delicatamente al suolo lasciando dietro di sé una cascata di luci di stelle. Questo è uno spettacolo considerato estremamente piacevole dagli abitanti felici di Lullyat, chiamati dalla maggior parte della gente che abita in quella parte della galassia gli "Uomini Felici". Lo considerano piacevole per due motivi:

- è bello da vedere;
- per loro, qualsiasi cosa è piacevole.

Il loro amore per tutte le cose ha contribuito, più o meno direttamente, alla creazione dell'arcobaleno protettivo che riempie il cielo di Lullyat durante il giorno con la sua bellezza ripugnante. Questo arcobaleno è prodotto da una macchina strabiliante inventata dagli Uomini Felici. Tale macchina crea l'arcobaleno che controlla il clima e stimola le menti degli Uomini Felici, cosa che ha dotato gli abitanti di Lullyat di grandi poteri intellettivi e li ha fatti diventare gli individui più felici di tutto l'universo.
Un giorno particolarmente gioioso, gli allegri abitanti di Lullyat invitarono i loro vicini del pianeta Minniat a visitare il proprio pianeta ed essendo persone molto gentili e felici, mostrarono loro tutte le meraviglie di Lullyat, compreso il Tempio dell' Arcobaleno in cui si trovava la meravigliosa macchina.
I dignitari di Minniat osservarono la macchina elaborando un unico, unanime pensiero: "la vogliamo".
Fu così che, al cadere delle tenebre, posizionarono una grande nave spaziale al di sopra del tempio, sollevarono il tetto e rubarono la macchina. Rapirono anche alcuni degli Uomini Felici di guardia in quel momento e li imprigionarono sulle sei lune che ruotano intorno a Minniat, facendoli sorvegliare da alcuni dei loro animaletti preferiti.
Intanto su Lullyat, gli Uomini Felici erano ignari dell'accaduto; sapevano soltanto che la macchina era stata rubata e i loro amici rapiti. Ma un bel giorno, alcuni degli Uomini Felici rapiti riuscirono a fuggire. Tornarono sul loro pianeta e inviarono un messaggio di emergenza nello spazio come unica speranza di salvare i loro compagni e la meravigliosa macchina dell'Arcobaleno.
Gli Uomini felici si rivelarono particolarmente fortunati, infatti, Ben E. Factor (detto il Benefactor) captò il loro messaggio vagante per lo spazio e corse al loro salvataggio. Ma il destino volle che Mr Factor non fosse il tipico pendolare intergalattico che si precipita a casa dopo una giornata in ufficio alquanto apatica.
Al contrario.
Si trattava di un ex graduato della marina spaziale ad unità a carbone antiurto dell'Accademia di Megascrotum, situata nel cuore della nebulosa Van Damme. Ben era stato addestrato a tutte le arti più micidiali e pericolose sotto il sole nonché alle tecniche di "sopravvivenza" summa cum laude (gira voce che lui abbia completato la sua dissertazione in solo sei settimane nella zona invivibile soggetta a devastamenti detta Strontium, provvisto solo di carta, penna e di flauto cileno).
Nei ranghi degli eroi della presa ferrea, dallo stomaco d'acciaio e dall'elevata insensibilità al dolore, il Benefactor era il numero uno. Ma perché allora, nomade solitario, non esegue il suo dovere, aggirandosi per l'universo, incontrando persone interessanti ed uccidendole? Perché ha, in termini militareschi, una pecca fatale: una coscienza. Il Benefactor preferisce aiutare gli altri invece di ridurli in atomi. E quindi ha lasciato la marina spaziale per girovagare nell'universo, incontrare ed aiutare gente interessante. Il tutto va a vantaggio degli Uomini Felici di Lullyat. Loro hanno un problema. Il Benefactor è la loro soluzione. Il loro messaggio da lui letto è il seguente:
Uomini Felici imprigionati...
Macchina dell'Arcobaleno rubata...
Pianeta condannato... serve aiuto.
Il Benefactor può prestare aiuto? Ma naturalmente... ed il Benefactor siete voi.
Questa, la trama del nuovo gioco della Digital Illusion (i programmatori dei famosissimi Pinball Dreams e Pinball Fantasies) e distribuito dalla Psygnosis. Abbandonati per un attimo i loro flipper, i ragazzi della Digital Illusion hanno voluto cimentarsi in un gioco che rispecchiasse il concetto dei Lemmings. Ma, a differenza del gioco dei DMA, il Benefactor non viene controllato mediante delle icone ma tramite il joystick.
La confezione di Benefactor è differente da quella realizzata da altre software house. In questi ultimi tempi si fa un gran parlare di tutela dell'ambiente. La Psygnosis, che non è insensibile a tutto questo, ha prodotto una confezione formata da una prima scatola in cartone leggero che all'interno ne contiene una seconda più spessa e realizzata con materiale riciclato e bio-degradabile. Un valido contributo alla difesa della natura. Sul retro della confezione alcuni screenshot del gioco e la trama in più lingue.
All'interno della scatola il manuale multilingua e tre dischetti a doppia densità. Il manuale è molto ben curato, così come la sezione italiana che si presenta senza errori, chiara e scorrevole da leggere.
L'obiettivo del gioco è molto semplice. In ogni livello vi è almeno un Uomo Felice prigioniero dei perfidi abitanti di Minniat ed è lì, che aspetta con pazienza nella cella in cui è rinchiuso. Il vostro scopo è quello di liberare gli Uomini Felici (evidenziati dal colore rosso dei loro abiti) ed aiutarli a raggiungere la Beam Station da dove potranno fuggire e da dove voi potrete accedere al livello successivo. Ovviamente, non aspettatevi che i vostri nemici stiano fermi a guardare: ogni livello è zeppo di trappole, oggetti e nemici da affrontare e sta a voi raggiungere lo scopo senza perdere troppe vite.
Inserito il primo dei tre dischi inizierà il caricamento del gioco.
Nell'introduzione iniziale (che potrete saltare: premete il tasto fuoco del joystick) vi verrà presentata, con uno scroll in prospettiva tridimensionale (alla maniera di Guerre Stellari o SuperStardust tanto per intenderci), la storia degli abitanti di Lullyat, il tutto accompagnato da una musica molto accattivante. Superata questa fase potrete accedere al menu iniziale. Le opzioni disponibili sono tre: Play Game, Enter Password e Load extra levels.
La terza opzione potrà essere utilizzata solo in presenza di data disk. La Digital Illusion, infatti, se il gioco venderà in modo discreto, sembra voglia produrre dei nuovi dischi con nuovi ed entusiasmanti livelli.
Ogni volta che terminerete un livello con successo otterrete una password di dieci tra lettere e numeri che vi permetterà di ripartire, in futuro, dal-

l'ultimo livello raggiunto utilizzando la seconda opzione.
Con Play Game, ovviamente, accederete al gioco vero e proprio.
Ci sono sei lune da conquistare ed ognuna è divisa in otto o più livelli per un totale di cinquantacinque. Ognuno di questi è anticipato da una schermata con una grafica che evidenzia la luna sulla quale vi trovate, il nome del livello ed una frase che potrete considerare come un piccolo suggerimento per la risoluzione dello stesso. Dopo la pressione del tasto fuoco vi troverete nel primo quadro della prima luna: Underworld.
La grafica, non a tutto schermo, si presenta molto piccola ma ben definita. Tutto vi darà l'impressione di trovarvi all'interno di nuovi mondi di Lemmings anche se, il concept del gioco è ben diverso. Il Benefactor potrà essere controllato con il vostro joystick e oltre ai classici movimenti potrà saltare, arrampicarsi, camminare su sbarre sospeso nel vuoto, rotolare, raccogliere e lasciare oggetti, attivare interruttori, prendere uomini felici e lanciarli verso piattaforme più alte. Il personaggio, nonostante le sue minute dimensioni, si anima in modo molto carino. Ogni livello è stracolmo di trappole insidiose e di nemici che cercheranno di impedirvi di raggiungere il vostro scopo. Una volta che avrete liberato gli Uomini Felici, noterete che saranno ben lieti di dimostrarvi la loro riconoscenza ed aiutarvi in tutti i modi possibili. Come? Semplice. Immaginate di trovarvi bloccati in un livello senza sapere come raggiungere un obbiettivo. Provate a pensare, gli Uomini Felici sono forse in grado di aiutarvi? Se date loro un oggetto o uno strumento, o se li aiutate semplicemente ad arrampicarsi su una sporgenza, può darsi che riescano a fare qualcosa che per il Ben è impossibile. Ricordatevi di usare sempre il cervello oltre che le dita, di più non possiamo proprio dirvi, giusto per non togliervi il gusto del gioco e vedrete che la soluzione sarà sempre a portata di mano (o meglio di joystick).
Talvolta noterete, però, che gli Uomini Felici non sottoposti alla macchina dell'arcobaleno perdono il loro colore (non più rossi ma grigi). Quando ciò accade, perdono anche il loro temperamento e diventano cattivi. Gli Uomini Felici grigi possono essere molto pericolosi poiché, una volta liberi, distruggono tutto quello che trovano e, soprattutto, in presenza di burroni vi si butteranno dentro. Per fermarli, occorre ridare il loro colore mediante una macchina speciale che si potrà attivare utilizzando della vernice rossa nascosta nel livello. Fate attenzione, gli Uomini Felici grigi possono far fallire il tentativo di salvataggio del Benefactor, teneteli sempre sotto controllo.
Uno scanner in fondo allo schermo vi consentirà, in qualunque momento, di osservare tutta l'area di gioco alla scala minima di 1:16. Il punto bianco rappresenta il benefattore stesso, mentre i punti gialli rappresentano gli Uomini Felici; quando un punto giallo lampeggia significa che questo è l'Uomo Felice che va aiutato per primo, oppure aspetta che un altro Uomo Felice lo aiuti facendo qualcosa di speciale. Durante la perlustrazione del livello avrete la possibilità di trovare numerosi oggetti:

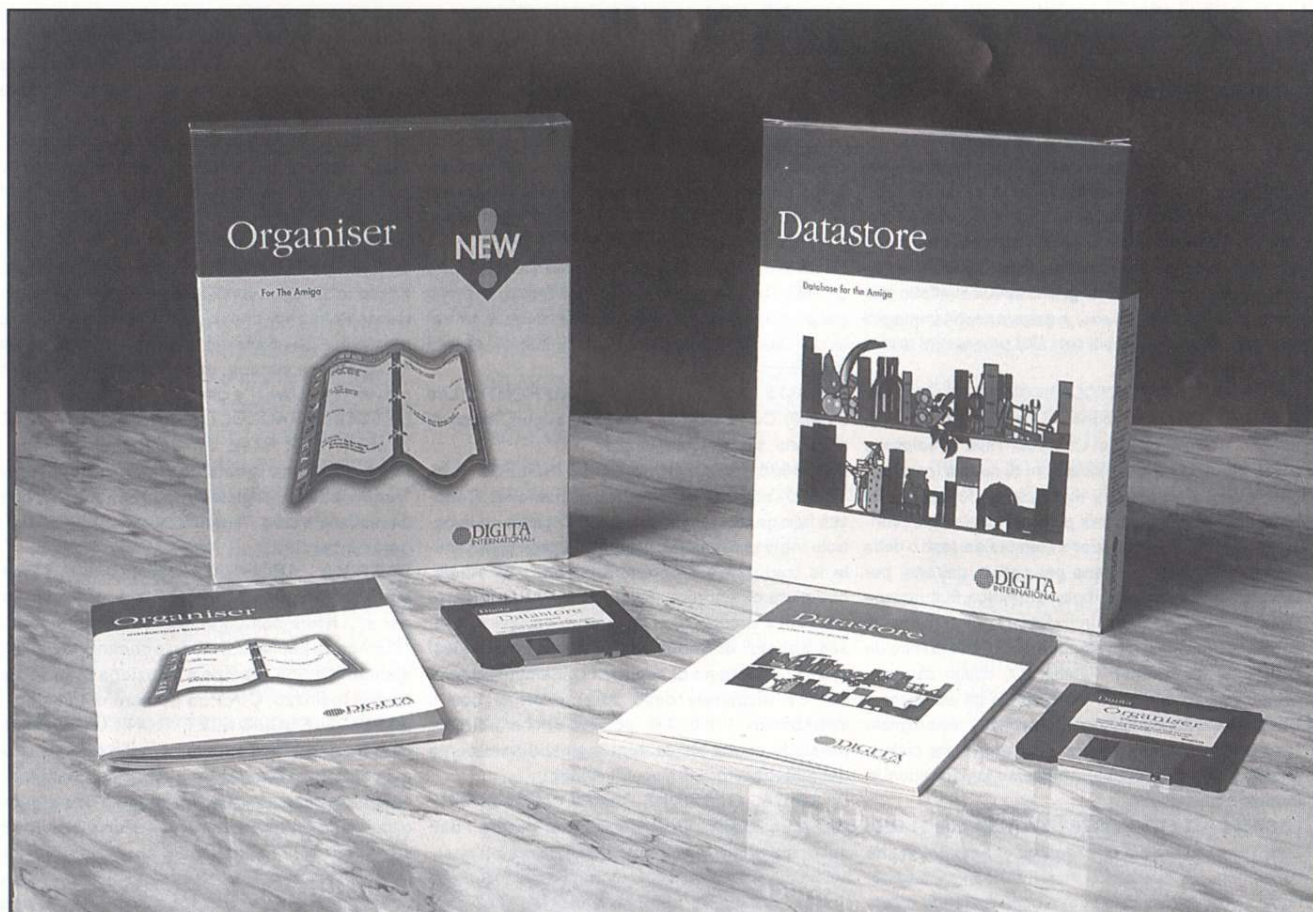
- una chiave d'oro, che userete per aprire la cella dell'Uomo Felice;
- una chiave d'argento, che apre una porta che vi trasporterà per tutto il livello;
- un barattolo di colore, che rifornisce la macchina del colore rosso che userete sugli Uomini Felici grigi;
- una scatola del pronto soccorso, che vi ridarà energia consumata;
- gioielli, che vi faranno guadagnare punti;
- dei pesi, per far cambiare direzione agli Uomini Felici grigi o per utilizzarli come piattaforme su cui salire;
- delle scuri, che gli Uomini Felici utilizzeranno per aprire un varco;
- delle Leve, che potranno essere utilizzate per numerosi scopi: aprire porte segrete, attivare piattaforme ecc.;
- ruote dentate, che gli uomini felici utilizzeranno per riparare oggetti o costruirne dei nuovi.

Con l'ausilio di questi oggetti e la vostra arguzia ed intelligenza dovrete portare a termine tutti i cinquantacinque livelli di gioco.
Benefactor, nel complesso, ci è parso davvero un bel gioco. Una ventata di aria fresca per gli appassionati dei giochi di strategia. Nonostante all'inizio dia l'impressione di essere un semplice gioco di piattaforme, col progredire di livello in livello il vostro cervello verrà messo a dura prova. La grafica, nonostante sia minuta, è molto ben curata così come le animazioni dei vari personaggi e lo scroll del background. Gli effetti sonori sono molto ben fatti e le musiche molto carine. Unico appunto la difficoltà di gioco, a nostro parere, non ben calibrata. Ci è capitato, infatti, di risolvere circa trenta livelli in sole tre ore di gioco e di rimanere bloccati in un quadro per molti minuti. Ovviamente, dopo aver azionato le "cellule grigie" (alla maniera di Poirot) siamo riusciti a proseguire nel nostro cammino senza incontrare eccessivi ostacoli.
Quello che possiamo consigliarvi è di sfruttare sempre l'aiuto degli Uomini Felici. Se vi trovate di fronte ad un vicolo cieco pensate a come un Uomo Felice potrà aiutarvi. Ricordate che un Uomo Felice, finché non avrà assolto il proprio compito non si recherà mai alla Beam Station. Alcune volte vi capiterà di dover svolgere un particolare incarico in un tempo limitato: pensateci sempre due volte prima di compiere qualunque azione e se vi è possibile, perlustrate il livello prima di decidere sul da farsi.
Abbiamo detto che la difficoltà non è stata calibrata in modo giusto. Tutto questo, ovviamente, va a vantaggio di quei giocatori che non hanno molta dimestichezza con i giochi di strategia. Il fatto di superare i vari livelli velocemente, infatti, li spronerà a proseguire fino alla fine. Per tutti quelli che invece si ritengono dei veri e propri esperti, il discorso è completamente differente: possono correre il rischio di risolvere il gioco in una sola giornata
Benefactor, insomma, è l'ideale per chi ama la strategia unita al divertimento arcade e, soprattutto, un modo divertente per i non esperti di avvicinarsi a questo genere di giochi.

V. M.

Nome prodotto: *Benefactor*
Prezzo: *69.000 lire*
Distributore: *Leader*

Nostalgia di Superbase

Un nuovo Database per Amiga appare sul mercato e supera Final Data 2, ma il prodotto Oxxi, SuperBase è sempre un'altra cosa... Ottimo comunque lo sforzo della Digita che ha realizzato software, come Organizer e Datastore, nel periodo buio Commodore.

Datastore

di **Marco Milano**

Come abbiamo accennato nella recensione di Final Data 2, nonostante l'anno di blocco nel mondo Commodore, Amiga continua ad avere alcune fedeli software house disposte a lottare al suo fianco presentando programmi professionali.

Nel settore dei Database, molto carente su Amiga, SuperBase Pro è sempre il punto di riferimento, nonostante non venga più aggiornato dal momento della migrazione su Windows.

Nella suddetta recensione, pur apprezzando il prodotto della statunitense Softwood, avevamo dovuto mettere in chiaro che Final Data 2 non è un programma paragonabile a SuperBase dal punto di vista della potenza. Si tratta infatti di un prodotto molto valido per la semplicità e la velocità di utilizzo, ma privo di funzioni professionali come relazionalità, possibilità di definire limiti per i dati in inserimento, presentazione dei dati "a schede" invece che solo come lista tabellare, gestione immagini ecc.

Il nuovo concorrente, "Datastore", prodotto dalla britannica Digita (quelli di Wordworth, potente

Word Processor dotato anche di versione italiana), si propone come avversario diretto di Final Data 2, e pur non volendo concorrere con SuperBase, presenta delle caratteristiche che vanno a coprire molte carenze di FData (ad esempio l'utilissima gestione di immagini, la vista "a schede" ed i limiti ai dati inseriti), avvicinandosi maggiormente a SBase.

Il pacchetto

La confezione è elegante, dalla grafica essenziale: sul davanti appare il disegno di una libreria, sul retro una schermata del programma con l'indicazione delle principali caratteristiche. All'interno troviamo il manuale, di circa 50 pagine (contenente la cartolina di registrazione), ed un unico dischetto con il programma.

L'apparenza è dunque quella di una dotazione non proprio ricca, soprattutto per quanto riguarda la manualistica: un Database può anche occupare un solo disco (basta non sovraccaricarlo di esempi), ma che in meno di 50 pagine (Tutorial compresi) si possa realizzarne una documentazione esauriente ci sembra un po' troppo.

Nella versione spedita alle riviste specializzate è poi contenuto anche un opuscolo con delle note riservate ai recensori, in cui si spiegano i principali punti di forza del programma, la loro realizzazione tecnica, e si fa un confronto (ovviamente vincente) con l'avversario Final Data.

È la prima volta che ci troviamo di fronte ad un opuscolo del genere, ed il fatto che un recensore sia spinto a criticare un programma rivale può sembrare poco corretto.

Va però notato che, anche se a noi italiani schiavizzati dall'assurda "par condicio" può sembrare strano, nei paesi anglosassoni è abbastanza frequente fare confronti diretti e pubblicità che tende a mostrare i punti deboli degli avversari.

E noi facciamo subito il confronto tra le documentazioni, che vede il rivale Final Data uscire vincente grazie alle generose dimensioni del manuale principale!

Installazione

L'installazione su hard disk viene eseguita tramite l'Installer ufficiale Commodore, ed è illustrata molto sommariamente nel manuale.

Il software richiede 2 Mbyte di spazio su HD (tra librerie, file di supporto e tutorial), ma può essere anche installato su due Floppy e dunque utilizzato su sistemi privi di disco rigido; il programma vero e proprio è un file grande poco più di 300K. Sul disco sono anche presenti 2 Database completi, contenenti l'elenco di tutti gli articoli di Amiga Format e Amiga Shopper. Durante l'installazione ci verrà chiesto quale Driver per la stampante utilizzare: ne sono presenti veramente moltissimi (circa 200!), tra cui alcuni molto rari (stampanti AEG, Siemens, Schneider, Gakken...), ma... non quello della nostra Nec P6+! Una volta installato, per lanciare il programma basterà cliccare sulla sua icona da WB: la prima volta che lo faremo, ci sarà chiesto di inserire il nostro nome ed il numero di serie, in modo da personalizzare la nostra copia ed evitarne un'eventuale diffusione nel circuito pirata.

Ecco la schermata iniziale di Datastore.

Filosofie a confronto

La filosofia di Dstore è simile a quella di FData 2, dunque si discosta abbastanza da quella di SBase Pro: non si tratta di un Database relazionale, ma "Flat File" (non è possibile definire dei legami tra più Database per eseguire interrogazioni incrociate). Per una più ampia trattazione dell'argomento, vi rimandiamo all'articolo riguardante Final Data.

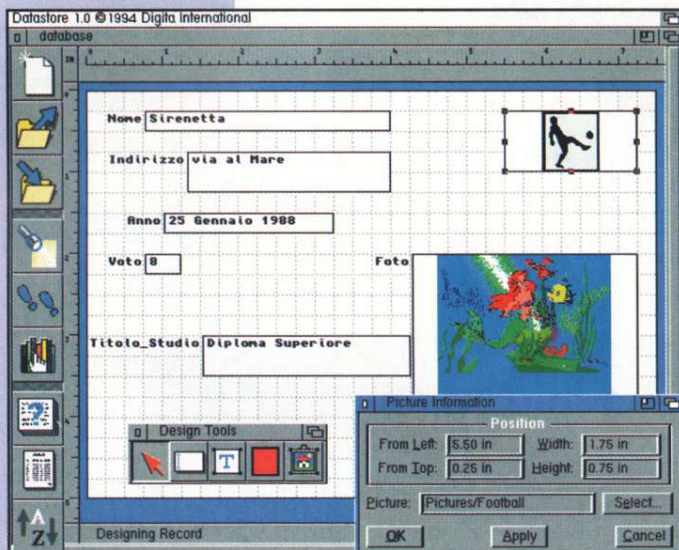
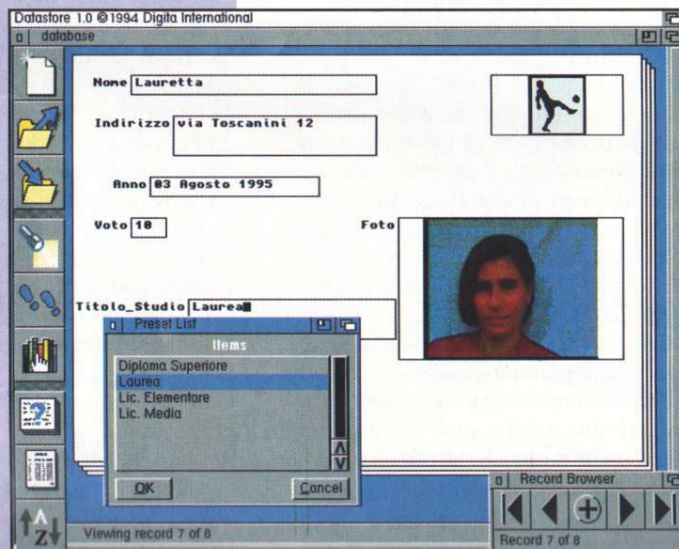
Qui diciamo solo che un classico esempio di utilizzo della "relazionalità" è avere un Database contenente un elenco di persone, con indirizzi e telefoni, ed un altro Database con un elenco di persone con tutti i dati economici ad esse relativi (ad esempio, se si tratta di fornitori ci saranno i dati di fatture, prodotti forniti e debiti): se volete telefonare al fornitore cui dovete di più per comunicargli che non potete ancora pagarlo (ehm...), potete ricercare in un Database il fornitore con il credito maggiore, e tramite il "Link" relazionale trovare il suo telefono nell'altro Database.

Capirete che si tratta di funzioni molto utili in ambito professionale, ma non altrettanto in quello della "produttività personale" cui si rivolge questo programma.

Una differenza tra Dstore e FData è invece nel modo di concepire l'organizzazione dei dati. In Dstore i dati sono organizzati "a schedario": definiti i Campi (nome, indirizzo, telefono), questi verranno riempiti con i dati (i nomi e gli indirizzi veri e propri), ed ogni insieme di dati relativi ai vari Campi costituirà un "Record", ovvero una scheda come quelle di uno schedario cartaceo.

In FData invece il Database è organizzato in modo tabellare: ogni colonna è un Campo, ed ogni riga è un Record: il Database apparirà esteriormente come uno SpreadSheet, con la serie di righe e colonne tipica dei fogli elettronici.

In SBase si può ragionare in entrambi i modi: l'organizzazione è a schedario, ma si può attivare anche la visione tabellare. Altre importanti caratteristiche che avvicinano Dstore a SBase sono: la possibilità di definire

Nella fase di Design di un nuovo Database, Datastore è molto flessibile.

Nell'inserimento dei dati, è possibile avere delle Liste predefinite che appaiono sotto il puntatore: molto utile!

dei limiti ai dati inseriti (ad esempio decidere che se nel campo "Ora" inserite 25:00 il dato venga rifiutato); la possibilità di gestire dati grafici (ad esempio un'agenda in cui accanto ai nomi dei vostri amici compaiano le relative foto, o un Database di quadri); la possibilità di realizzare un "front-end" grafico per il vostro Database (ovvero inserire loghi, box, immagini nella scheda-tipo).
Troviamo che queste ultime caratteristiche "multimediali" siano molto importanti, e che la loro assenza in FData (tanto più su una piattaforma grafica come Amiga) sia un grosso punto a favore di Dstore.
Ricordiamo però che il "vecchio" SBase gestisce anche file sonori, permettendo già nel lontano 1987 di avere Database totalmente "multimediali", prima ancora che esistesse questo abusato termine (ad esempio nel 1989 abbiamo realizzato con SBase Pro un Database di CD con le immagini digitalizzate delle copertine, le foto degli autori e i campionamenti sonori dell'inizio di ogni CD!).

Caratteristiche

Passiamo alle altre caratteristiche importanti di Datastore: numero di Record limitato solo dalla RAM; possibilità di aggiungere o cancellare Campi a piacimento in qualsiasi momento; protezione dati con Password; Browsing tramite icone stile videoregistratore; numerose tipologie di Campi; Mail Merge con Wordworth; possibilità di tenere aperti più Database contemporaneamente ed eseguire Cut&Paste tra di essi; interfaccia intuitiva HIP (Human Interface Protocol, usata anche in Wordworth: in pratica significa che i Font dei requester si autoscalano, i Requester possono restare aperti mentre si lavora, sono implementati i menu pop-up); ricerca superveloce; presenza di Template per creare nuovi Database.
I requisiti minimi per utilizzare Dstore sono: qualunque Amiga con almeno 1 MByte di RAM, un floppy drive, AmigaOS 2.04 o superiore.

Manualistica... on line

Come accennato in apertura, il manuale è molto ridotto: 50 pagine in inglese (sono previste le versioni tedesca e francese, ma ovviamente non quella italiana!). La prima parte contiene informazioni generali e di installazione; la seconda è formata da tre Tutorial che guidano alla creazione ed utilizzo di Database semplici ed avanzati; infine, un'appendice che tratta dell'importazione di dati da altri programmi. A questo punto starete pensando: e il manuale vero e proprio, con la documentazione delle varie funzioni, dov'è? La risposta è: non c'è. O meglio, è presente in forma elettronica, come Help on-line in formato AmigaGuide. Ecco spiegate le ridotte dimensioni del manuale: è formato solo dai Tutorial!
Questo tipo di approccio avrà certamente fatto risparmiare le enormi quantità di costosa carta utilizzate nel mastodontico manuale di FData 2, ma non tutti gli utenti troveranno comodo avere il manuale SOLO online, non foss'altro perché è impossibile consultarlo in bagno...
Va comunque detto che sia i Tutorial cartacei sia la documentazione AmigaGuide sono realizzati in modo chiaro e professionale.

Partenza...

Appena lanciato, il programma apre uno schermo bianco quadrettato, ed una finestrella contenente gli strumenti di definizione di un nuovo Database. L'About ci informa che si tratta della Release 1.03, e nonostante il Copyright 1994 il file principale è decisamente recente: 3 luglio 1995.
La risoluzione dello schermo è sele-

zionabile tramite il relativo Requester di Sistema, dunque possono essere usate tutte le risoluzioni Amiga, ed i colori possono arrivare a 256 (utili in caso di Database grafici): un bel punto a favore di Dstore, visto che FData poteva essere aperto solo in risoluzione Interlacciata, Non Interlacciata o Wb. A questo punto, chi non ha mai utilizzato il programma potrà seguire i Tutorial sul manuale, mentre chi si è già impratichito potrà approfittare di una caratteristica peculiare di Dstore: i Template. Si tratta di 8 Database predefiniti, pronti per essere riempiti con i nostri dati: Agenda, Iscritti Club, Ricette Cucina, Catalogo Media Casalinghi (cassette, CD, video ecc.), Guida al Giardinaggio (molto inglese...), Oggetti Assicurati (fondamentale per ricordarsi cosa ci hanno fregato sennò non ce lo pagano), Catalogo Auto Sportive, Guida ai Paesi del Mondo.
Troviamo l'idea dei Template qualcosa di veramente utile: l'utente che non ha voglia di imparare le procedure di definizione potrà così trovare già pronto un Database... di base che risponda alle sue esigenze; quando queste aumentassero, potrà approfondire le funzioni del programma. Peccato che, ovviamente, i Template siano completamente in inglese.
Come abbiamo fatto nella recensione di FData, ora seguiremo la creazione di un Database, per dare un'idea delle procedure e delle eventuali difficoltà nell'uso sul campo del programma. Daremo però per scontata la conoscenza dell'argomento: per le basi, vi rimandiamo alla recensione di FData.
La finestrella con i "Design Tools" è già aperta: basta cliccare su di essa, selezionare il "Field Tool" e disegnare un rettangolo sullo schermo: abbiamo creato il nostro primo Campo.
Ora potremo attribuirgli un nome, sceglierne il Tipo (Testo, Numero, Data, Ora, Immagine, Switch Vero/Falso o Maschio/Femmina, Lista), assegnare sino a due condizioni, collegabili logicamente mediante AND o OR, per accettare i dati in entrata (ad es. che in un Campo "Voto" vengano rifiutati valori inferiori a zero o superiori a dieci), decidere il formato di visualizzazione (virgole decimali, formato date ecc.), rendere obbligatorio l'inserimento di un dato, ecc. Troviamo originali ed utilissimi i Tipi "Switch Maschio /Femmina" e "Lista": il primo si spiega da solo (!), il secondo permette la digitazione di una lista predefinita che apparirà (pop-up) sotto il mouse ogni volta che si vorrà inserire un dato in questo Tipo di Campo. Un esempio può essere l'inserimento in un archivio del titolo di studio posseduto da ciascuno: basterà preparare una lista (Licenza Media, Diploma Superiore, Laurea...) e al momento di inserire i dati non dovremo stare lì a scrivere i titoli per esteso: appariranno sotto il puntatore, pronti per essere selezionati! Una carenza importante rispetto agli avversari è invece la mancanza di Campi con Formule.
Una volta terminata la definizione dei Campi potremo inserire del testo in qualunque posizione a schermo, ridimensionare e spostare liberamente i vari Campi ecc.; il bello è che potremo apportare modifiche in qualunque momento, basterà passare dalla modalità "Inserimento Record" a quella "Design". Per quanto riguarda l'inserimento dati, apparirà una nuova finestrella, con comandi stile videoregistratore, per scorrere tra i vari Record ed inserirne dei nuovi: tutto molto intuitivo. In SBase è molto complesso ridefinire o cancellare un Campo. In FData è possibile ridefinire i campi con semplicità, ma non si può cambiare la tipologia di un Campo quando vi siano già dei dati nel Database. In Dstore non c'è nemmeno quest'ultima limitazione: è possibile trasformare un Campo da Testo a Numero, da Numero a Data, anche se vi sono già centinaia di record nel Database.
È veramente il massimo della flessibilità!

Quando si devono eseguire delle Query, ci sono solo due condizioni applicabili: davvero troppo poche.

Sorting e Query

Il Sorting, o ordinamento dei dati, è implementato in modo completo: a differenza di SBase, è possibile definire sino a 3 Indici contemporanei (ad es. mettere delle persone in ordine di età, e chi ha la stessa età in ordine alfabetico...), anche con ordine ascendente per un Campo e discendente per un altro ecc.
FData è però superiore, potendo avere un numero illimitato di Indici.
È anche possibile eseguire ricerche di stringhe o numeri, con l'opzione "Find" ed eventualmente sostituirli automaticamente con altri dati.
Come già detto in altre occasioni, le Query sono il vero cuore di un Database professionale. Una Query, o "Interrogazione", non è altro che una ricerca all'interno di un Database di tutti i Record che rispondono a determinati criteri.
In SBase le Query sono ovviamente potentissime: un "classico" esempio del grado di complessità raggiungibile è quello di un audiofilo che potrebbe voler ricercare, all'interno del suo enorme Database discografico, tutte le opere di Puccini interpretate dalla Callas tra il 1962 ed il 1966 accompagnata dall'Orchestra della Scala ma che non abbiano come tenore Di Stefano. In FData le Query sono state introdotte come novità nella Release 2, con un'implementazione già di ottimo livello: operatori "classici" minore uguale, maggiore, minore, minore uguale ecc.), Booleani (AND, OR e NOT), funzioni come "Contains" (cerca tutti i Record che contengono una certa stringa). In Dstore

sono presenti tutti gli Operatori suddetti, ma le Query sono notevolmente meno potenti di quelle dei rivali, in quanto è possibile definire solo due condizioni! Con i Database rivali è possibile ad esempio inserire le condizioni "dell'audiofilo" elencate prima, mentre con Dstore saremmo limitati a "tutte le opere di Puccini interpretate dalla Callas": tutte le restanti condizioni non sono inseribili, potendo utilizzarne solo due.
Capirete anche voi come ciò sia un grosso handicap per un uso professionale o anche solo per un utente molto "curioso".

Report e grafica

Il programma può stampare dei Report, ma non delle etichette come FData. I Report sono ben fatti, è possibile inserire titoli e note, e possono essere relativi all'intero Database o contenere solo i dati selezionati da una Query. Le opzioni di stampa sono decisamente inferiori a FData, nonostante i numerosissimi Printer Driver assicurino una qualità notevole: mancano infatti le opzioni per eseguire totali a fine colonna, inserire separatori tra le colonne e le righe ecc. In programmi realizzati da produttori di famosi Word Processor ci si aspettava comunque di più.
Per quanto riguarda il supporto delle immagini, invece, il programma risulta molto potente: è possibile inserire immagini IFF sino a 256 colori, il ridimensionamento e la gestione della Palette funzionano nettamente meglio che in SBase, anche se il caricamento è un po' lento. Oltre che dati-immagine, il programma supporta anche l'inserimento di IFF come elementi fissi del design del "Form" in cui inserire i dati: utilizzate insieme a righe, box ecc., tali immagini possono contribuire a creare "front-end" molto accattivanti, con sforzi notevolmente inferiori a quelli richiesti dal temibile "Form Designer" di SBase.

Pro e contro

Tra i principali lati positivi di Dstore ricordiamo la presenza di Template, e la comodità di poter spostare o ridimensionare i Campi in qualsiasi momento, con il mouse. Utilissima in un Database, che richiede lunghe digitazioni, è la presenza di molti shortcut da tastiera, assenti in FData. Abbiamo trovato molto azzeccata la Lista di scelte "pop-up" inseribile come Campo. Infine, bella la possibilità di cambiare risoluzione allo schermo senza dover chiudere i Database aperti: addirittura le eventuali immagini saranno automaticamente ricalcolate nei colori disponibili. Per quanto riguarda i lati negativi, il maggiore è la presenza di due sole condizioni per ogni Query. Notiamo poi l'assenza dell'ARexx, presente in FData, e l'impossibilità di importare direttamente Database creati con altri programmi (FData importa quelli creati con PenPal, FileIIsg e MiAmigaFile). Dstore può però importare dati in formato ASCII da qualunque Database (anche SBase), anche se così facendo si perdono i Campi grafici. Purtroppo è possibile rendere tutto maiuscolo o minuscolo il contenuto di un Campo, ma non è possibile rendere maiuscola l'iniziale (fondamentale nell'inserimento di nomi di persone, città ecc.), come invece si può fare in SBase. È invece possibile trasformare una data inserita rapidamente (18/03/89) in data estesa (18 marzo 1989). Sarebbe utile una funzione di Undo, che manca anche negli avversari.
Infine, la solidità, fondamentale per un Database: il software lavora bene in multitasking, non è mai andato in "Guru", e gestisce correttamente anche un numero molto alto di Database aperti in contemporanea senza rallentamenti.

Conclusioni

Non sono certo facili: le carenze rispetto a SuperBase sono in numero inferiore che in Final Data (ad esempio è possibile gestire immagini, creare Form, utilizzare la vista per singolo Record...), ma vi sono grossi limiti nel campo delle Query. SBase è sempre il meglio, soprattutto perché è anche relazionale, ma per un uso più "casalingo" crediamo che il programma recensito oggi sia superiore a FData. Questo in quanto le carenze nelle Query influiscono più su un'utenza professionale, mentre i vantaggi rispetto all'avversario sono particolarmente interessanti per un uso "personale". Senza poi contare che la grande facilità d'utilizzo ed alcuni vantaggi rispetto allo stesso SBase (prima fra tutte la possibilità di ridefinire i Campi in qualunque modo e momento) lo rendono la scelta migliore per chi vuole un prodotto agile e che non crei troppi problemi a chi non è un esperto.

EAR

About HISOFT BASIC2

Nome Prodotto: Datastore 1.0
Prodotto da: Digita International Limited
Black Horse House
Exmouth EX8 1JL - ENGLAND
Tel. (0044)-1-395-27.02.73
Fax. (0044)-1-395-26.88.93

Distribuito da: Non distribuito in Italia

Prezzo: Non comunicato

Configurazione richiesta: Qualunque Amiga, 1 MByte RAM, AmigaOS 2.04 o superiore, 1 Floppy Drive.

A favore:
Gestione immagini, struttura a Record, Template, flessibilità, semplicità e velocità di utilizzo, più Database aperti contemporaneamente, filtri sull'ingresso dati.

Contro:
Query limitate, non è relazionale, niente Campi Formula, assenza ARexx, opzioni stampa limitate, manualistica solo on-line.

TESTATO

IPISA '95

Incontro dei Programmatori Italiani per lo Sviluppo su Amiga Quinta edizione
Milano, sabato 18 novembre 1995
Il giorno sabato 18 novembre 1995 si svolgerà a Milano la quinta edizione di IPISA, un convegno annuale organizzato autonomamente da un gruppo di appassionati di informatica, programmatori e utilizzatori di computer della famiglia Amiga.
Il convegno si terrà presso la Sala Seminari del Centro Universitario ISU di via Valvassori Peroni 21, che può essere facilmente raggiunta con i mezzi pubblici (MM2 Lambrate). L'inizio dei lavori è previsto per le ore 10:00, la chiusura è fissata per le ore 19:00.

PROGRAMMA DELLA GIORNATA

Tra gli interventi previsti:

Manuel Lemos - Upper Design (Madrid)
Objection: un sistema di classi per lo sviluppo di applicazioni Object Oriented portabili (Amiga o POSIX-OS e X Window System)

Michele Battilana - Cloanto (Italia)
Una panoramica di sistemi e tecnologie alternative e complementari ad Amiga

Paolo Canali
Realizzazione di un bridge controller PCI 2.0 - Amiga MC68020/30

Rocco Coluccelli
MOOS: un sistema di programmazione modulare e condivisione di applicazioni in linguaggio ARexx

Gabriele Falcioni e Stefano Guarnieri
Visual Neurocomputing: Reti Neurali e Tool "visuali" per la loro creazione, addestramento ed uso.

Vincenzo Gervasi
EUNice: un framework per la programmazione Object Oriented in Amiga E

Alberto Longo - Fields of Vision software design (Italia)
Breathless, un DOOM per Amiga: analisi tecnica di problemi e soluzioni per il Texture Mapping

Giuseppe Ligorio
Librerie di compressione per immagini IFF-ILBM, suoni IFF-8SVX
e moduli ProTracker

Michele Puccini - ClassX (Italia)
XFA: una libreria freeware per la gestione di animazioni ad alta velocità nel formato IFF-XFA

Riccardo Solmi
NetMail: un programma di posta elettronica Internet per Amiga

Alessandro Tasora
Phenomena: programmazione in RPL-Forth (Real 3D) applicata
alla grafica tridimensionale.

Federico Zuccollo
Media Library: sistema per l'implementazione e l'utilizzo di file system modulari

NB: Al momento della diffusione dell'annuncio la partecipazione di rappresentanti ufficiali di Amiga Technologies non era certa.

ISCRIZIONI AL CONVEGNO

Per le iscrizioni eseguite **ENTRO il 21 Ottobre 1995** la quota è di Lire 50.000, DOPO tale data la quota è di Lire 90.000 (fa fede la data del bollettino).

La quota di iscrizione va versata sul Conto Corrente Postale

numero 29029204
intestato a
SERGIO RUOCCO
via Di Vittorio 4
I-20019 Settimo Milanese (MI)

sul retro del bollettino, nella causale del versamento, scrivere CHIARAMENTE E IN STAMPATELLO nome, cognome, recapito (telefono e indirizzo, anche di posta elettronica) ed eventuali note. Sono ammesse e gradite più iscrizioni con lo stesso bollettino. Chi, pur essendo iscritto, non parteciperà alla conferenza riceverà gli Atti a stretto giro di posta. La quota di iscrizione comprende:

- ingresso e partecipazione al convegno
- pranzo di mezzogiorno
- una copia stampata degli Atti e i dischetti con il software presentato
- il CD ROM di IPISA' 95

Nello stesso stabile della conferenza sarà attivato un self-service per il pranzo di mezzogiorno (12:30 - 14:00); il menu è in grado di soddisfare ogni esigenza (pasti vegetariani ecc.). Oltre al costo del materiale distribuito, tra le spese coperte dalle iscrizioni vi sono l'assicurazione contro gli infortuni dei partecipanti ed eventuali danni alla sala, il noleggio della sala e del video proiettore, il pranzo di mezzogiorno e le spese dell'organizzazione. Si desidera puntualizzare che, oltre che per la presentazione dei lavori, la manifestazione vuole essere un'occasione di incontro tra gli utenti, i programmatori e le personalità del mondo Amiga, italiano ed estero; previa iscrizione, la partecipazione al convegno è aperta a tutti. L'intera struttura è priva di barriere architettoniche e munita di ascensori e quindi in grado di accogliere disabili in carrozzella.
Vi aspettiamo numerosi per confermare il successo delle precedenti edizioni.

ALBERGO

L'agenzia CLUP Viaggi offre ai partecipanti a IPISA' 95 tariffe di favore per il pernottamento in albergo la notte tra Sabato e Domenica (per Venerdi/Sabatochiedere):

CAMERA	*PREZZO*
singola	*50.000*
doppia	*40.000*
tripla	*37.000*
quadrupla	*37.000*

Le quote sono per notte e per persona, oltre al pernottamento comprendono la prima colazione e sono competitive rispetto a quelle applicate usualmente a Milano.

L'albergo è situato vicino a Piazzale Corvetto, nella zona sud-est di Milano ed è servito da numerosi mezzi pubblici, compresa la MM3: può essere raggiunto dalla Stazione Centrale con la MM3 scendendo alla fermata Corvetto.
Per raggiungere la sede del convegno si può prendere il bus 93 per Città Studi (fermata via Celoria, a 500mt dalla sala ISU).

Le prenotazioni e il saldo della quota dell'albergo vanno fatte al più presto e comunque ENTRO E NON OLTRE il 30 Settembre 1995 comunicando nome, cognome, indirizzo, numero di telefono e tipo di camera prenotata (singola, doppia...) alla CLUP Viaggi (Tel. 02/70638528 - Fax. 02/2362791) chiedendo di Nickla e prenotando per il "Congresso IPISA' 95". Il saldo va effettuato con bonifico bancario alla:

BNL agenzia 25
viale Gran Sasso angolo Filippino Lippi n. 19
20131 Milano

CONTO N. 17361 - ABI 1005 - CAB 01635

Nome e recapito dell'albergo saranno comunicati dall'agenzia alla prenotazione.

IMPORTANTE:

La prenotazione dell'albergo e l'iscrizione al convegno IPISA sono del tutto indipendenti: il personale CLUP Viaggi NON è in grado di rispondere a domande circa IPISA, e gli organizzatori del convegno NON gestiscono le prenotazioni alberghiere.

PER EVENTUALI CHIARIMENTI

Tel. 02/6420472 (Roberto Attias - Lunedi 20:00-22:00 dal I Settembre) Solo per comunicazioni urgenti Fax: 02/57511761 (rif. Vittorio Calzolari)

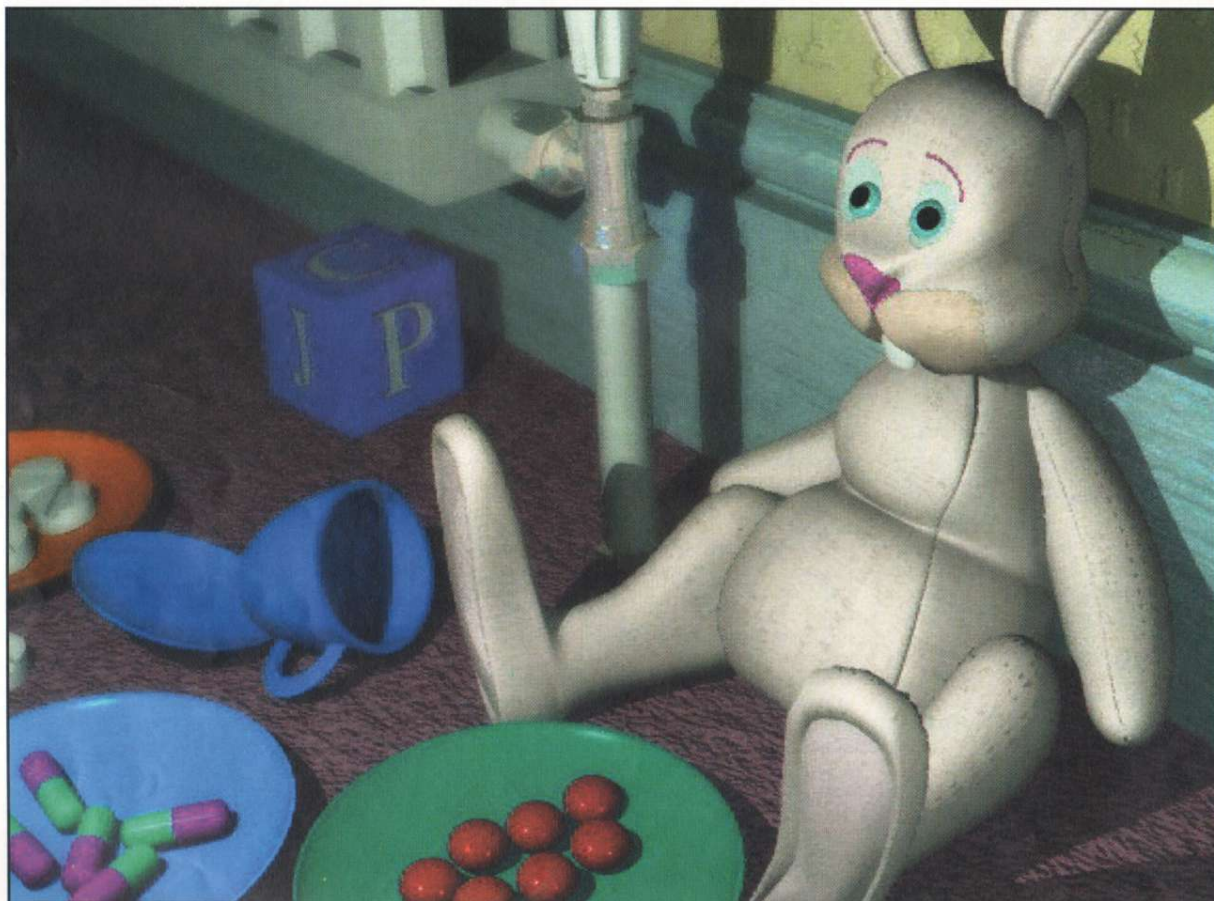
Internet:
ruocco@dsi.unimi.it (Sergio Ruocco)
attias@dsi.unimi.it (Roberto Attias)
zandonad@dsi.unimi.it (Marco Zandonadi)
todeschi@dsi.unimi.it (Carlo Todeschini)

Fidonet:
2:331/311.41 - Sergio Ruocco
2:331/327.16 - Roberto Attias

IPISA ha anche una Home Page WWW. L'URL è:
http://www.dsi.unimi.it/Users/Students/zandonad/ipisa.html

Oppure SCRIVERE *E NON TELEFONARE* a Sergio Ruocco all'indirizzo suindicato.

A getto continuo...

Questo mese la nostra vetrina CD-Rom è davvero piena di novità. Collection CAM è una raccolta realizzata da utenti canadesi mentre Amiga Tools è un insieme di tool "europei".

Collection CAM e Amiga Tools

di **William Molducci**

Immagine realizzata da Chris Perigo con Real 3D 2. X, inserita in "CAM".

La software house inglese Almathera ha prodotto "CAM", una compilation franco-canadese di software di pubblico dominio proveniente dall'Amiga Club di Montreal. Ad un prezzo competitivo sono forniti ben due CD che comprendono gran parte delle tipologie di programmi per Amiga quali utility, applicativi, grafica, giochi, immagini e musica. Una delle particolarità di questa collezione è l'organizzazione in "dischi argomento" che raggruppano programmi dello stesso genere, un metodo che facilita particolarmente la ricerca. Tutti i dischi sono compattati con Lha, e in gran parte devono essere ulteriormente installati tramite un'apposita utility in RAM o nell'unità DF0; questa semplice procedura è comunque ben descritta nei testi informativi.

La raccolta contiene ben 962 dischi (alcuni composti di più volumi) e propone la versione 1.62 di "DirWork" (una buona directory utility), e l'indice completo di ogni singolo disco in formato Amiga

guide. Ad ogni file è dedicata una esauriente descrizione con tanto di nome dell'autore.
Non è possibile effettuare il boot dai CD, si dovrà quindi caricare il Workbench da Amiga o da un drive esterno per CDTV e CD32.

Contenuto

Il primo CD propone 649 dischi disposti in 866 file compattati di circa 800 K ognuno, tra questi si possono trovare programmi abbastanza recenti e alcuni un po' datati.
Il secondo CD è identico al primo, nella sua struttura, all'interno della directory "File" sono inseriti i dischetti della collezione che vanno dal numero 650 al 962 (per un totale di 537 volumi).
Tra le utility grafiche segnaliamo "Strip Anim v1.1", un programma che converte i file anim del mitico Photo Paint 2.0, per il loro utilizzo con un altro famoso programma per Amiga quale "The Director".
Tornando a tempi più recenti, citiamo vari viewer per i formati Gif (anche per AGA), Iff, Photo-CD (per scheda Opal Vision), Jpeg e diversi convertitori per qualsiasi formato, inclusi quelli caratteristici di altre piattaforme come Mac e PC.
Oltre all'onnipresente Main Actor è disponibile la versione demo di Makro Studio, con la quale si possono realizzare script ARexx per ADPro e Morph Plus, ADPro Runner è invece un programma che controlla e gestisce la quantità di memoria utilizzata da ADPro.
Chi dispone di un Amiga 1200 o 4000, potrà utilizzare Flip v1.41 per visualizzare animazioni FLI e FLC, molto diffuse nell'ambiente Windows; gli utenti sempre desiderosi di programmi che permettano la titolazione troveranno gradevole Angus Titler v4.0, una buona soluzione per produzioni amatoriali.
Anche i ray tracer potranno usufruire di un buon numero di programmi, tra questi la versione 1.0d di Free Form, un Bspline e NURB editor per Real 3D 2.x, Caligari e Imagine; si tratta comunque di una versione demo (con la funzione di salvataggio disabilitata) che ha lo scopo di far conoscere questo ottimo programma giunto ora alla versione 1.9 e dal costo approssimativo di circa 80 dollari.
Tra gli emulatori si segnala la presenza della versione AGA di ZXAM

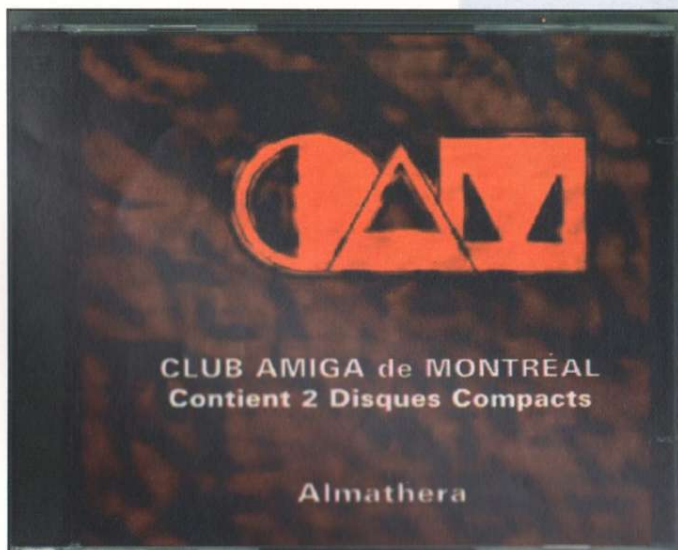
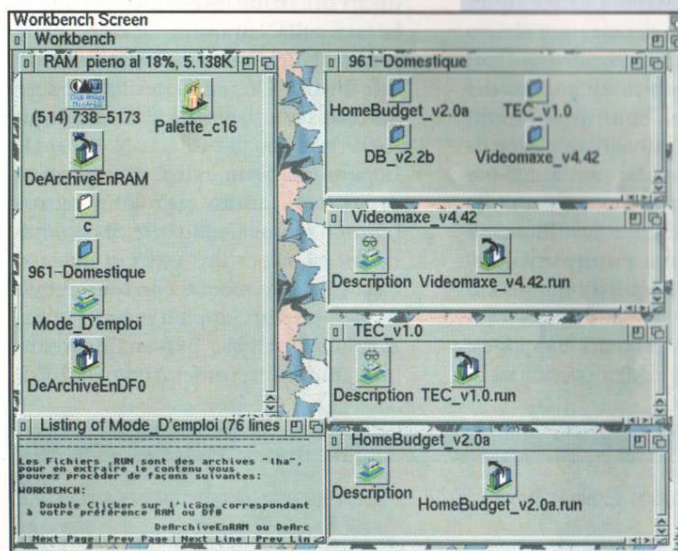



Immagine del CD "CAM" (Club Amiga de Montreal).

Contenuto del disco numero 961 del CD "CAM", da notare la possibilità di scompattare i file in RAM o nel drive DFO:.

Dracula è il protagonista di questa immagine realizzata da Warloor per il party '93.

"CAM" contiene numerose immagini 2D di ottimo livello, come "Zyber" realizzata da M. Zhouf.

Spectrum 1.3 e Mtools v2.0.7, quest'ultimo consente di leggere e scrivere file su dischi per ambiente Ms-Dos.
La nostra panoramica all'interno dei due CD continua con i programmi della serie "Educational" dove spicca il demo del famoso Distant Sun 3.0 e di Luna v1.0, con il quale è possibile conoscere le date delle fasi lunari di ogni mese e anno a partire dal 1900 sino all'anno 3000, eclissi lunari comprese.
Oltre ad alcuni vocabolari giapponesi si può visualizzare Mega Jitter v1.3, un'evoluzione biologica animata basata sulla naturale selezione delle caratteristiche genetiche; utilizzando due diversi schermi è possibile vedere un ecosistema animato e alcune statistiche grafiche.
Il genere "Domestic" comprende programmi molto eterogenei come l'ottimo editor Gold v0.91, il demo di Home Manager Pro v1.27, il quale si basa su alcuni moduli che consentono di memorizzare appuntamenti, utilizzare un data base personale, creare un'agenda telefonica (con tanto di dialer) e una rubrica indirizzi.
Eric Schwartz è uno dei maggiori protagonisti delle tante animazioni presenti nel CD, tra queste citiamo Pogo, Amy vs Walker, Stealty Maneuver II, The Big Sneeze, Quality Time, Juggette 3, At the movie II, infine segnaliamo Rachel Raccoon, un'animazione in stile Schwartz, realizzata da Leslie Dietz in occasione del Fish Disk numero mille.
I dischi dedicati ai file audio propongono centinaia di moduli SoundTracker tra i quali citiamo Arcane, Azied revolution, Bridge, Chicago song ed Ecxtasy. Sono disponibili anche qualche decina di player, tra i tanti segnaliamo AGMS-Playsound, ED Player v2.1, Multi Player che supporta oltre venti dei più diffusi formati, e naturalmente file e player Midi.
Un po' di aria nuova la si respira nei dischi dedicati ai programmi di comunicazione, per la gestione di una BBS sono disponibili Skyline BBS v2.06, Techno BBS v0.9 e Max's BBS, quest'ultimo software, contenuto anche in altre diverse collezioni shareware, lo segnaliamo in modo particolare per board di piccole dimensioni e sysop alle prime armi.
Per sopperire alle molteplici limitazioni di Max's BBS è disponibile una lunga serie di door che gli consentono di raggiungere livelli più che soddisfacenti.
L'elenco dei programmi potrebbe continuare per tante altre pagine; sono inseriti anche centinaia di giochi, font, clip art e tutti i generi di software possibili e qualche volta immaginabili.

About Collection CAM

Nome prodotto: Collection CAM

Prodotto da:
Almathera
Southerton House, Boundary Court
92-94 Church Road, Mitcham, Surrey
CR4 3TD England

Disponibile presso:
Computer Video Center
Via Campo di Marte 122
Forlì Tel. 0543-66388/66453

Prezzo: 69.000 lire

Configurazione richiesta: CD-Rom per Amiga, A570, CDTV e CD32 con drive esterno o in rete con Amiga.

A favore: ottima organizzazione dei file inseriti in volumi omogenei, numerosi programmi che abbracciano tutte le tipologie.

Contro:
Sono presenti anche programmi un po' datati.

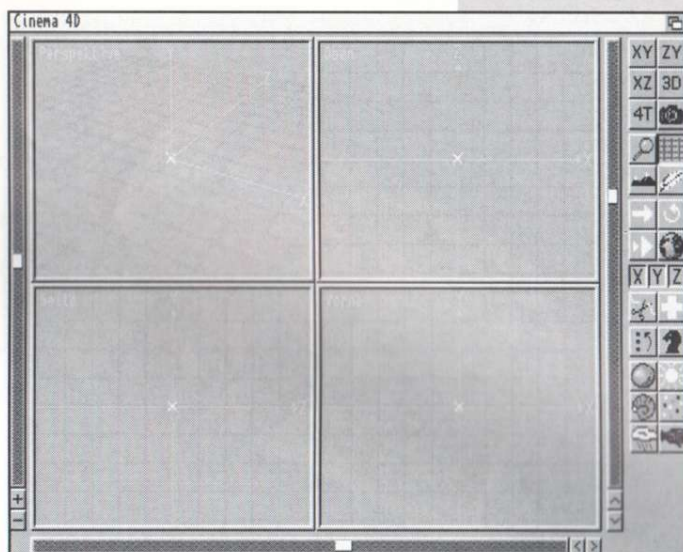
TESTATO

Contenuto

La compilation dei dischi del Club Amiga di Montreal è un vero e proprio pozzo senza fondo colmo di programmi per il nostro amato computer.
Questo è dovuto senza dubbio alla presenza di ben due CD, ma anche al metodo di compattazione dei file.
E mentre potranno gioire gli utenti che possiedono un CD-Rom, un CDTV o un CD32 collegato ad Amiga, qualche pena la soffriranno i soli possessori di queste ultime due unità che non hanno altro che il drive esterno.
Ad ogni modo anche questi potranno utilizzare i programmi contenuti nei CD, armandosi di un po' di pazienza, legata alle procedure di scompattazione e leggendo attentamente il file

che illustra le utility e le procedure che consentono di non avere problemi anche in presenza di un solo Mbyte di Ram (CDTV).

Amiga Tools

Dalla Germania e in particolare per opera dell'attivissima TGV-CVS, giunge anche in Italia una collezione di programmi per Amiga che si distingue dalle altre per il fatto di contenere programmi immediatamente eseguibili e i demo di alcuni pacchetti commerciali difficilmente reperibili.
Il CD è impostato in modo da godere della scheda grafica GVP Spectrum, inoltre contiene interessanti proposte per altre diffuse schede quali Picasso e Retina. Per facilitare il collegamento del CDTV è disponibile l'intero pacchetto di "Parbench", chi invece dispone sia di Amiga sia di un PC e su quest'ultimo possiede l'unità CD-Rom, viene fornito PARnet-PC v.4.0. Si tratta di un progetto datato 1993 che consente lo scambio dei dati tra le due piattaforme, tramite l'utilizzo del cavo Parnet leggermente modificato.
Per quest'ultima categoria di utenti, dato che non abbiamo testato questo tipo di collegamento, si consiglia di utilizzare "Twin Express", già da noi ampiamente collaudato e disponibile in molte collezioni shareware. Il livello di ISO-9660 utilizzato dal CD è incompatibile con ambienti Dos e Windows, l'unica alternativa possibile per riportare i file su hard disk e, successivamente, su Amiga, è quella di utilizzare il sistema operativo IBM OS/2, una directory utility come "Dir Master" (ispirato dal "nostro" Directory Opus) e attivare l'opzione "Copy As", ricordandosi di rinominare il file con un nome che abbia l'estensione massima di 8+3 caratteri.
Il ramo del disco si divide in diverse directory omogenee per tipo di file, inoltre sono disponibili i testi dei contenuti del CD, l'attivazione del collegamento via Parnet e gli assegnamenti necessari per il software EGS che controlla la scheda GVP Spectrum, prevista nei modi 68000, AGA e ECS.
Le aree principali sono Aga-tools, Amiga magazin, Cad, Cliparts, Colorfonts, Disk-tools, Driver, Egs, Egs-tools, Grafik, Grafikkarten-tools, Musik, Packer, Raytracing, Turbo-tools e Wb-tools.
La sezione Aga-Tools contiene utility già presenti in altre compilation quali "Force monitor", "Aga test", "Degrader" e "Reset 1200", lo stesso si può dire del demo di "True Paint", un ottimo elaboratore grafico conosciuto anche come "VDPaint" dai possessori della scheda grafica Retina. Meno diffuso è invece il demo di "TV Paint", uno dei migliori programmi di grafica 24 bit per Amiga, disponibile nell'area "Grafikkarten" per la Retina e nella directory EGS-Tools per Spectrum.
La serie dei demo continua nella sezione "Grafik" con Deluxe Paint 4.5, Visionaire, ImageFX, Personal Paint v2.1 (un po' datato rispetto all'ultima release 6.1), Scala M300 (un dimostrativo), Maxon Paint e Power Fonts che consente di convertire gli Agfa Intellifont in oggetti 3D di alta qualità. Gli appassionati di Amiga ed in particolare modo di ray tracing avranno sentito parlare molte volte di "Maxon Cinema 4D", tale curiosità potrà finalmente essere esaudita grazie al demo posto nell'area "Raytracing" nella doppia versione per 68000 e 68881.
Il problema maggiore per l'utilizzo di

"CAM" contiene numerose immagini 2D di ottimo livello, come "Zyber" realizzata da M. Zhouf.

About Amiga Tools

Nome prodotto: Amiga Tools

Prodotto da: TGV-CVS

Disponibile presso:
Computer Video Center
Via Campo di Marte 122
Forlì
Tel. (0543)66.388 - Tel. (0543)66.453

Prezzo: 70.000 lire

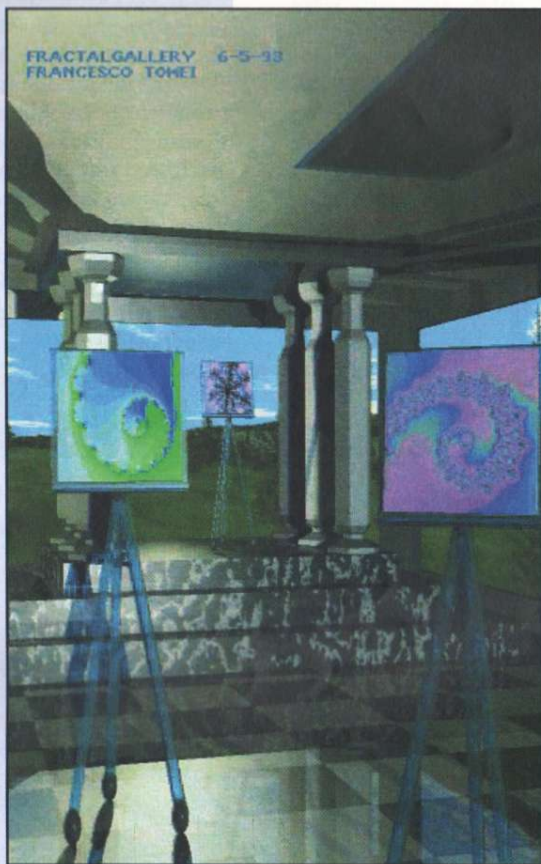
Configurazione richiesta: CD-Rom per Amiga, A570, CDTV e CD32 con drive esterno o collegati ad Amiga.

A favore:
Programmi immediatamente eseguibili e demo di pacchetti famosi difficilmente reperibili.

Contro:
Alcune utility e testi sono disponibili soltanto in lingua tedesca.

TESTATO

Immagine del CD "Amiga Tools".

Serie di Clip Art inseriti in "Amiga Tools".

questo software è di essere disponibile soltanto in lingua tedesca, i più volenterosi potranno comunque utilizzare i diversi pulsanti che risultano abbastanza intuibili e verificare la straordinaria velocità del programma (testato con A2000 030/40 MHz).

Un altro programma disponibile in versione demo è "Vertex 2.0", molto apprezzato dai ray tracer che amano la fase di modellazione degli oggetti e che in questo caso possono salvare in formato TDDD i loro lavori.

Una corposa parte del CD è dedicata al Desk Top Publishing, oltre al demo di Page Stream 2.2 sono disponibili numerosi Clip art che propongono diversi tipi di formati (EPS e IFF) e soggetti.

Diverse aree propongono utility e tool di ogni genere, la directory dedicata alla rivista su disco "Amiga Magazine" dispone delle collezioni che vanno dal numero 1 del 1994 al numero 6, per un totale di 32 dischi.

Sono disponibili numerosi programmi, testi, tips & tricks, moduli musicali, elaboratori grafici, viewer, compilatori ecc. I prodotti Maxon sono molto diffusi in Germania ed è quindi normale trovarne (in versione demo) una certa quantità in questa compilation; nell'area "Cad" è disponibile Maxon Cad 2 e Maxon PLP v2.0. A completare il quadro di questa categoria di file è inserito anche il demo di DynaCAD. Chi si occupa di video titolazione potrà usufruire dell'area "Color fonts", dove sono disponibili ben sessanta esemplari, alcuni dei quali veramente interessanti.

I possessori della scheda grafica GVP Spectrum, o delle altre schede che utilizzano il software EGS, troveranno nelle apposite sezioni un buon numero di appetibili utility e programmi. Sono disponibili alcuni pattern, blanker, i moduli per ADPro, il mitico gioco "Boulder Dash" già conosciuto dai tempi del C= 64, programmi come Quick Mandel, Painter v1.72, Multi fractals e una lunga serie di utility di vario genere. Per misurare le prestazioni di Amiga si possono utilizzare AIBB versione 6.5, Sysinfo di Nic Wilson e Mips. Francesco Tomei è un giovane ray tracer italiano, già distintosi in alcune edizioni del Bit Movie e premiato l'anno scorso al festival finlandese JAZZ, nell'area dedicata alle immagini sono inserite un buon numero di sue opere realizzate con Imagine, tra queste segnaliamo Porch, Museum, Legomania e Clowns.

Amiga Tools è un CD dal duplice aspetto, il primo riguarda la presenza di versioni demo di programmi poco conosciuti in Italia e ad ogni modo difficilmente reperibili, il secondo coinvolge un buon numero di utility, color font, clip art e altri programmi shareware di buon livello.

Chi dispone della scheda Spectrum potrà trovare una tale quantità di software con cui giustificare da solo l'acquisto del CD; lo stesso dicasi di chi preferisce compilation con programmi immediatamente eseguibili e non vuole perdere tempo nella scompattazione dei file. Gli aspetti negativi riguardano la presenza di testi in gran parte in lingua tedesca, e alcune utility made in Germany.

Aminet 7 + Enigma Amiga CD

Due parole su come utilizzare il CD Aminet 7 allegato alla rivista. Se avete la versione dischetto... Beh, andate a cercare la versione CD in edicola a lire 15.000.

Workbench Screen
Workbench
Qui e' contenuto tutto il materiale di Aminet 7
Qui trovate i vari AmigaGuide files
Questo cassetto contiene le liste
Questo cassetto contiene diversi tools che il CD utilizza
AMINET7 pieno al 100%, OK liberi, 462M in uso
AMINET
GUIDES
LISTS
TOOLS
README
INDEX
FIND
PREFS
ENIGMA AMIGA CD
Readme File in Inglese del CD Aminet
Le Prefs del CD per settare diversi Viewer
AMINET7
Dentro questo cassetto è contenuto il materiale della redazione (40MB)
File indicizzato del contenuto di Aminet CD (AmigaGuide)
La bellissima utilità di Find di Aminet7 Usatela per cercare tutto lo shareware che vi serve
Aminet 7 CD è l'ultimo sforzo della redazione di Enigma Amiga Run

Come utilizzare il CD allegato

di ***Michele Iurillo***

Se non avete il 3.1 dovrete procurarvi una file-system per CD di shareware. Una volta montata la device CD0 troverete l'icona Aminet 7 nel vostro Workbench. A questo punto potrete tuffarvi nel mondo di Aminet. Questo CD è stato concepito per fornire il meglio del PD shareware per Amiga. Si divide sostanzialmente in due parti:

Ecco come è organizzato il CD pubblicato su questo numero di Enigma Amiga Run.

Grazie all'utility Find è possibile cercare sul CD un qualsiasi file.

- Aminet 7 versione Demo
- Enigma Amiga CD

Per le informazioni riguardo la prima parte, consultate l'apposito search fornito direttamente dall'autore della collezione. La parte Enigma Amiga CD contiene diverso materiale:

- Directory Immagini:
In questa directory potrete trovare le "personali" di molti collaboratori di Enigma Amiga Run (come Alessandro Tasora) e quasi tutti i migliori lavori giunti alla rubrica Digitela (Enigma 1989-92) e Enigma Amiga Gallery (EAR 1993). Ci sono anche alcune opere che hanno partecipato al mitico Bit. Movie di Carlo Mainardi. Tutte le icone agiscono sul Multiview. Si presume che Multiview sia situato in *SYS:tools* come da installazione standard.
Nella directory di **Maurizio Bonomi** è presente anche la sua personale raccolta di icone realizzate tutte, con cura certosina, a mano! Ci sono anche degli sfondi il file è di tipo LHA.

- Directory Object 3d:
In questo cassetto ci sono oggetti divisi per le tre maggiori applicazioni ray-tracing. Lightwave (. Lw), Real 3D (r3d) e Imagine (. Obj) tra i vari oggetti trovate anche il modello del nuovo Amiga realizzato da Alessandro Tasora prendendo spunto dal lavoro di Bjorn Rybakken.
Non sono molti ma possono essere sempre utili. C'è anche il modello per real del nuovo Amiga Tower.

- Directory Programmi:
Qui trovate alcuni programmi che la redazione ritiene fondamentali oltre ad alcuni software usciti come cover disk (come il mitico Painter 3D).

- Directory Listati:
Qui sono raccolti molti listati provenienti dagli ultimi numeri della rivista. I listati sono compendio degli articoli pubblicati.

- Directory Demo:
Qui abbiamo raccolto per voi alcuni programmi dimostrativi forniti direttamente dalle software house.

- Directory Enigma Amiga Disk:
Questo cassetto contiene quasi tutti i dischi di EAD dal numero 1 al numero 21 in formato DMS. Nei prossimi CD pubblicheremo anche i restanti Enigma Amiga Disk e i cover disk di Enigma Amiga Run. Per motivi di tempo non è stato possibile mettere questo materiale ora.

- Directory Docs & Guide:
Alcuni Docs e readme utili sono contenuti qui. Oltre a liste di file di ogni tipo. È presente anche un cassetto dedicato ad IPISA con tutte le informazioni utili.

La parte Aminet

Chi è gia abituato ad utilizzare il CD della serie Aminet sa che è molto semplice trovare qualsiasi tipo di file grazie all'opzione Find. Cliccando sull'icona find e immettendo una chiave di ricerca il programma troverà tutti i file e li listerà in un documento AmigaGuide. Se cliccheremo UNA VOLTA sul nome del file effettueremo la scompattazione dello stesso in ram, se invece cliccheremo sul breve commento potremo leggere il documento o una descrizione più dettagliata in lingua inglese. Tutto il materiale pubblicato sul CD è in due lingue: inglese e tedesco. Come potete immaginare non è possibile tradurre tutta la documentazione in italiano. Il nostro CD Aminet 7 special edition differisce da Aminet 7 per la mancanza di alcuni file. In primis l'assenza più importante è quella della versione internazionale di Personal Paint e delle 5000 immagini che accompagnano l'offerta.
Potrete ordinare il vostro Cd Rom completo di Aminet 7 rivolgendovi ai

Cliccate qui per effettuare un'altra ricerca

Cliccando sul nome del file UNA VOLTA si effettua la scompattazione in RAM

Cliccando sul commento si può leggere una descrizione più dettagliata del file

Ecco come si utilizza il programma di Find. Grazie alla facilità di AmigaGuid e bastano pochi secondi per trovare un file nel CD.

Nelle preferenze è possibile settare il tipo di programmi da utilizzare. Ricordatevi che non potete cambiare la posizione delle icone a meno che non abbiate l'ottimo programma CD-Write.

distributori.

Per ogni informazione sull'uso di questo CD contattare:

Enigma Amiga Run
c/o G. R. Edizioni
Viale Espinasse, 93 - 20156 Milano
Tel. (02) 38.01.00.30
Fax. (02) 38.01.00.28
EMail: yuri@skylink.it
URL: (World Wide Web)
http://www.skylink.it/ear/main.hmtl

La hot line è attiva tutti i lunedì e i mercoledì dalle ore 10:00 alle ore 13:00 al numero (02) 38.01.00.30 si prega di chiamare con il computer acceso e il CD in linea per agevolare il compito del tecnico preposto alla hot-line. Chiunque volesse inviare materiale per i futuri CD della collezione Enigma Amiga Run CD ci può contattare via E-mail. Ecco il tipo di materiale richiesto:

- Moduli (non pubblicati all'estero e mai immessi su Aminet)
- Software Shareware
- Demo di Prodotti Commerciali
- Immagini (solo in formato JPEG e IFF)
- Oggetti 3d (solo in formato Real 3D, Imagine e Lightwave)
- File Midi (solo di produzione propria e non registrati presso la SIAE)
- Catalogs di programmi in italiano (molto ricercati!!!)

In tutti i casi è necessario fornire una dichiarazione di paternità e di autenticità firmata da allegare al file con dischetto. Non mandate file in encode o in file attach usate un dischetto in una busta imbottita all'indirizzo sopraccitato.

Lightwave v3.5: titoli fluttuanti

di ***Paolo Griselli***

Riprendiamo in mano Lightwave per ultimare il lavoro iniziato nel Bebop del mese scorso. Argomento di questa puntata sarà la manipolazione di oggetti complessi tramite semplici strutture scheletriche, implementate sotto il nome di BONE nel layout del nostro programma.

Questo potentissimo strumento, reso peraltro estremamente facile da usare in Lightwave, risulta di estrema utilità quando si ha a che fare con oggetti dotati di molti poligoni (es: forme organiche), quindi difficili da manipolare a mano.

Il suo funzionamento si basa sulla creazione di una ossatura all'interno del vero e proprio oggetto. In maniera del tutto automatica e trasparente i poligoni verranno vincolati all'osso più vicino (entro un range regolabile a propria discrezione): ogni azione esercitata sull'osso interesserà tutti i poligoni ad esso assegnati, un po' come accade nel corpo umano con lo scheletro e la pelle sovrastante. L'uso che faremo noi dei BONE è molto semplice: partendo dall'animazione presentata la volta scorsa, aggiungeremo un testo che, con le opportune deformazioni, ruoterà intorno al globo presente in primo piano, per porsi in bella vista verso gli ultimi frame.

L'ispirazione è chiara, così come lo scopo finale: ricostruire una possibile sigla di un improbabile telegiornale, con il minor numero di clic del mouse. Il tutorial è stato ideato in maniera da rendere le cose più semplici ed intuitive: possono comunque sorgere dei dubbi interpretativi, specie quando si trattano procedimenti "più facili a vedersi che a spiegarsi".

Ci auguriamo che ciò non accada; nel caso non esitate a scrivere facendo presente dubbi, perplessità o suggerimenti. Ci aiuterete a migliorare i tutorial futuri. Ma non perdiamo altro tempo: buon lavoro!

1

Avviate Lightwave ed aprite il pannello SCENE. Con il gadget LOAD SCENE aprite il requester per il caricamento dei progetti in precedenza salvati.
Selezionate quindi il file relativo alla prima parte del nostro progetto che il mese scorso avrete sicuramente avuto cura di salvare (vedi EAR settembre).
Date l'OK per il caricamento e, ad operazione ultimata, entrate nel Modeler.

2

Tralasciamo di soffermarci sulla parte relativa alla configurazione dell'editor nella speranza che, dopo tutti questi tutorial, ne abbiate trovato una che risponda a tutte le vostre esigenze.
Passate invece subito alla creazione dell'attore principale dell'animazione, ossia il testo.
Requisito fondamentale è che disponiate di font vettoriali (in particolare Postscript type 1) che, vi ricordiamo, sono direttamente supportate dal Modeler.
Dal menu OBJECT selezionate TEXT. Inserite nel requester la stringa di caratteri da generare (es:"Amiga News"); selezionate con il tasto LOAD il tipo di carattere prescelto per il testo (nel nostro caso Helvetica), quindi date l'OK all'operazione.
In pochi secondi vedrete apparire il testo sottoforma di poligoni.

3

I "Flying Logos" nelle sigle televisive risultano spesso dotati di profondità: per rendere tridimensionale a tutti gli effetti il nostro testo è sufficiente un'operazione di estrusione. Per semplicità e per motivi di spazio tralasciamo le più articolate operazioni di bevel. Senza selezionare alcun punto o poligono dal menu MULTIPLY premete EXTRUDE. Il puntatore cambierà forma. Premete in un punto a scelta della vista nella quale è possibile leggere chiaramente il vostro testo_oggetto (XY). Nelle altre viste apparirà lo strumento per la regolazione dell'operazione. Con il tasto SX del mouse potete modificare l'ammontare dell'estrusione interattivamente, premendo all'intersezione dei due segmenti che compongono lo strumento stesso.
Confermate l'operazione con il solito tasto ENTER.
Sconsigliamo per motivi sia tecnici sia estetici spessori troppo accentuati.

4

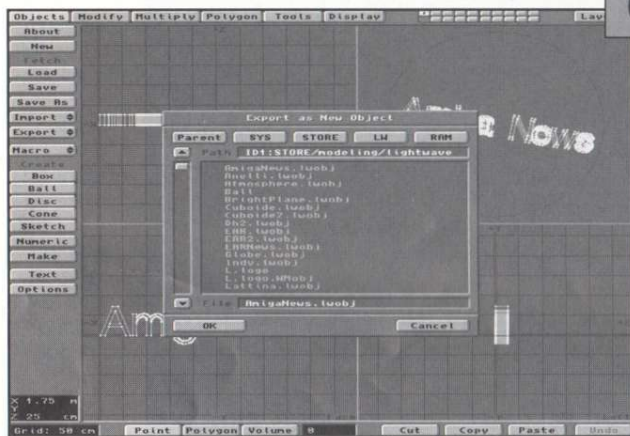
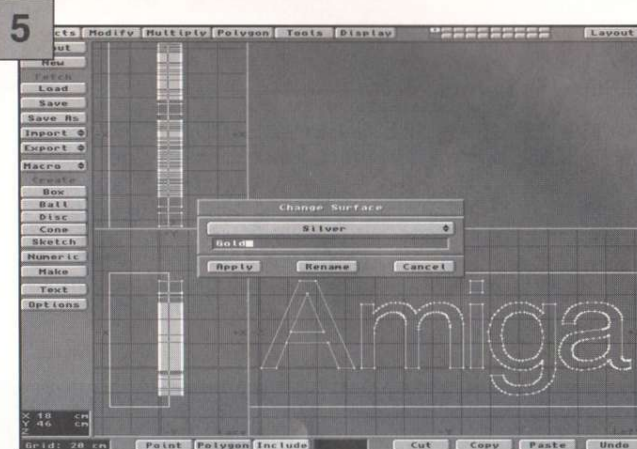
Ottenuto l'oggetto tridimensionale occorre assegnare i materiali.
Senza alcun poligono selezionato, premete il tasto "q".
Inserite il nome del materiale che costituirà la facciata dell'oggetto (es:Silver).
Confermate con APPLY.

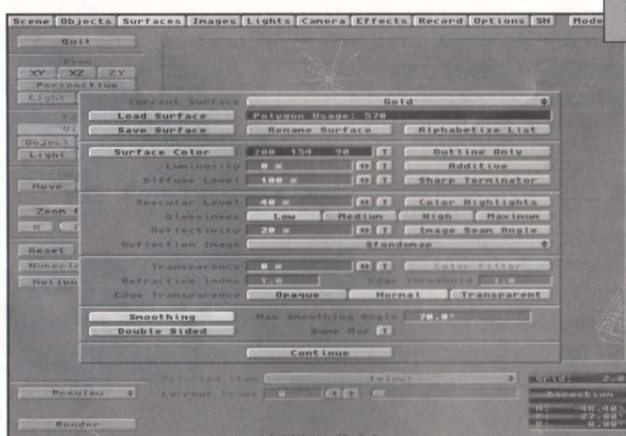
5

Entrate in modalità di selezione VOLUME_Include, premendo due volte sul tasto VOLUME posto nella parte bassa dell'editor.
Come da figura selezionate i poligoni retrostanti alla facciata dell'oggetto.
Premete ancora "q" ed inserite il secondo materiale (es:Gold). Confermate anche qui con APPLY.

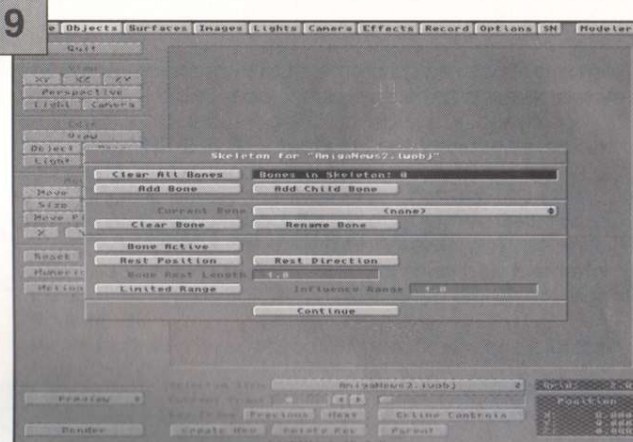
6

Trasferite l'oggetto nella scena con il tasto EXPORT dal menu OBJECT.
Specificate il nome ed il path che più vi aggrada nel requester che apparirà.
Passate nel Layout per l'organizzazione della scena.

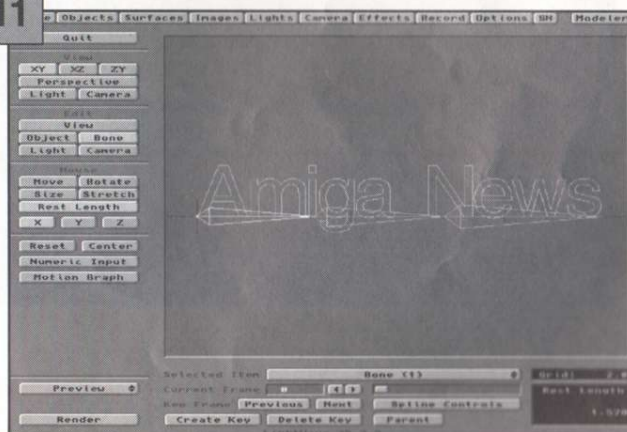
7

Per evitare di eseguire tutti i calcoli in Ray Tracing, caricate l'immagine (IFF) che vi servirà come reflection map per gli oggetti metallici. I migliori risultati si dovrebbero ottenere con immagini raffiguranti bande grigiastre verticali o diagonali con sfumature brevi e numerose soluzioni di continuità. Se non volete complicare troppo questa fase procuratevi un bel cielo nuvoloso: andrà più che bene.
Ricordatevi di non esagerare utilizzando file di dimensioni spropositate: eventuali problemi conseguenti all'utilizzo di basse risoluzioni, possono infatti essere aggirati dagli algoritmi di smoothing che Lightwave è in grado di applicare nella gestione delle immagini.
Attivate il pannello IMAGES e premete il tasto LOAD IMAGE: selezionate il file prescelto e confermate. Uscite poi dal pannello.

8

Prima di passare alla gestione dei BONE, non vi rimane che definire gli attributi delle superfici assegnate nel Modeler.
Attivate il pannello SURFACES e ponete il selettore CURRENT SURFACE su "Gold". Modificate i valori di SURFACE COLOR in: R=200; G=154; B=90 (giallo arancio). Portate lo SPECULAR LEVEL a 40, accertando poi che il gadget LOW di GLOSSINESS sia acceso. Portate REFLECTIVITY a 20 specificando come REFLECTION IMAGE l'immagine da voi in precedenza caricata. Attivate lo SMOOTHING ponendo a 70 il MAX SMOOTHING ANGLE.
Cambiate il selettore CURRENT SURFACE su "Silver": utilizzate gli stessi valori del materiale precedente, fatta eccezione per il colore che dovrà essere impostato con i seguenti RGB: R=G=B=130

9

Passiamo alla costruzione della struttura scheletrica del nostro oggetto.
Dal pannello OBJECT selezionate OBJECT SKELETON. Si aprirà un nuovo pannello nel quale potrete creare le ossa componenti detta struttura.
Premete quindi ADD BONE. Confermate ed uscite da tutti i pannelli senza altre operazioni.

10

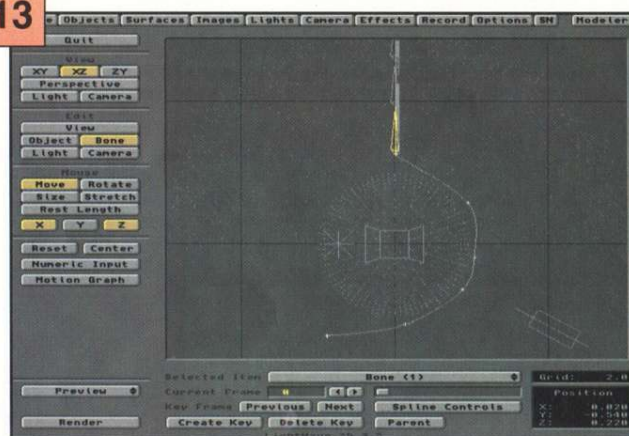
Per semplificare l'editing dei BONE entrate nel pannello SCENE ed individuate la tabella riportante l'elenco degli oggetti presenti nella scena. Nella seconda colonna a partire da sinistra trovate dei simboli: essi indicano la modalità di visualizzazione nell'editor (full, solo punti, invisibile ecc). Cliccandoci sopra cambiano di forma.
Fatta eccezione per l'oggetto_testo e per eventuali BONE, svuotate tutte le caselline. Premete CONTINUE. La scena è ora libera da fastidiose sovrapposizioni. Scegliete la vista frontale (XZ); entrate in modalità EDIT BONE; orientate il BONE come da figura utilizzando le funzioni ROTATE e MOVE. Portate le sue dimensioni a circa un terzo della lunghezza del testo con REST LENGTH. Solo quando certi del corretto posizionamento, attivate con "r" il BONE e premete ENTER.

11

Rientrate nel menu per la gestione dei BONE come descritto nel passo 9, ma senza aggiungere niente alla scena. Premete su ADD CHILD BONE. Ritornando nell'editor noterete la presenza di un secondo osso, legato al primo. Modificatene la lunghezza (con REST LENGTH !) fino a due terzi del testo. Premete "r" e ENTER. Ripetete tutto questo passo aggiungendo l'ultimo BONE, senza dimenticarsi dei tasti "r" ed ENTER. Riattivate la visualizzazione degli oggetti nella scena (menu SCENE): vi consigliamo di lasciare quella del mondo e del campo stellare come semplice insieme di punti, senza lati visibili.

12

Stiamo per affrontare la fase più interessante del tutorial ovvero la gestione dei BONE. Rimandiamo all'introduzione per la parte più propriamente teorica della spiegazione dell'utilizzo di questo formidabile tool per l'animazione di forme complesse. Ci preme però fare luce sulla necessità del loro utilizzo in questo progetto di animazione. L'idea di base è far muovere un testo in maniera tale che questi appaia dal lato non in vista del pianeta per poi posizionarsi ben in luce in primo piano. Per fare ciò il testo dovrà seguire un percorso semicircolare e leggermente inclinato partendo dal retro del corpo celeste. Per dotare di una maggiore fluidità e morbidezza l'animazione, l'oggetto si deformerà conformandosi (più o meno) al percorso fino a quel momento seguito, grazie proprio all'utilizzo mirato dei BONE. L'oggetto è ora gestibile direttamente dai BONE. Nella vista laterale (ZY) modificate la posizione del BONE(1) come da figura: l'oggetto e le ossa figlie si disporranno di conseguenza.

13

Non dimenticate mai di premere ENTER per fissare come keyframe ogni spostamento eseguito da QUALSIASI BONE stiate gestendo. Vi ricordiamo che per manipolare i BONE figli occorre selezionarli con il gadget SELECTED ITEM posto nella parte bassa della finestra di visualizzazione.
In figura sono raffigurati i keyframe relativi al BONE(1). Per ricostruire il percorso da noi sviluppato procedete creando l'ultimo key (path=linea retta) sulla vista laterale (ZY), poi i tre intermedi sulla vista dall'alto (XY). Per un'animazione di 100 frame, i keyframe del BONE(1) sono stati creati ai fotogrammi 18, 34, 44, 80.
Noterete che modificando la posizione e l'orientamento del BONE(1), tutto l'oggetto verrà modificato.

14

Questo è il passaggio più complicato... In realtà l'unica complicazione sta nel trovare il modo più semplice di spiegare a parole quanto a gesti sarebbe illustrabile in pochi secondi.
Il concetto è che bisogna (a mano) conformare il testo in movimento alla rotondità del pianeta. Partite dall'ultimo keyframe (100) nel quale disporrete l'oggetto (tramite il BONE(1) nella sua posizione finale (vedi l'immagine introduttiva o lo storyboard alla didascalia 16) con i tool ROTATE e MOVE. Ruotate anche i BONE(2-3) per dotare della giusta rotondità l'oggetto. Confermate con ENTER tutte le volte. Con lo slider posto di scorrimento dei frame provate a vedere come funziona il tutto. Sicuramente avrete casi di sovrapposizione tra il testo ed il pianeta. Posizionatevi sul frame in questione e modificate la disposizione delle ossa. Ripetete ricorsivamente queste operazioni, memorizzate i keyframe aggiuntivi con ENTER, e piano piano vedrete aggiustarsi la vostra animazione.

15

L'ultima operazione precedente al rendering finale è la creazione, al keyframe "0", di una nuova sorgente luminosa, atta ad illuminare il logo che negli ultimi frame, con l'apparato illuminotecnico preesistente, altrimenti cadrebbe in una fastidiosa zona d'ombra.
Dal pannello LIGHTS clonate una lampada (che non sia il Sole!), confermate e posizionatela come da figura. Confermate con ENTER e passate al rendering.

16

Abbiamo constatato che l'animazione vera e propria dovrebbe comporsi di 100 frame più altri 50 di stasi, nei quali, a "manovre" finite solo il globo continua a ruotare. Il tutto chiaramente a 25 frame su secondo.
Per il riversamento su nastro a passo uno consigliamo vivamente l'utilizzo di risoluzioni video (Medium res. / D1-D2) con antialiasing al minimo, Adaptive sampling inserito con una soglia pari a 60 (Sampling threshold).
Evitate se non dovete riversare su nastro, l'utilizzo del Field Rendering, pena effetti disgustosi tipo seghettamenti, pixelizzazioni ecc.
Per finire ricordatevi di attivare dal pannello RECORD l'opzione per il salvataggio dei file RGB su disco.
Nel caso aveste bisogno di chiarimenti, non esitate a scrivere in redazione. Alla prossima.

L'appuntamento didattico

Continuiamo e ultimiamo la descrizione dei menu di Intuition; iniziamo a parlare di requester ed alert.

Impariamo a programmare l'Amiga (XI)

di **Giuseppe Ligorio**

È possibile utilizzare una combinazione di tasti particolari per attivare un'opzione del menu, senza bisogno di selezionarlo direttamente; questa combinazione è detta scorciatoia e si ottiene premendo contemporaneamente il tasto Amiga ed un altro tasto; naturalmente questa operazione viene realizzata totalmente da Intuition e per attivarla, basta inserire il carattere ASCII del tasto di scorciatoia nel campo Command della struttura MenuItem dell'opzione che avrà la scorciatoia e impostare il flag COMMSEQ nel campo Flags sempre della stessa struttura MenuItem; attivando il menu con il mouse apparirà a destra dell'opzione il simbolo grafico del tasto Amiga più il carattere specificato come scorciatoia; questo disegno viene inserito nell'ampiezza indicata dal programmatore, per cui sottrae spazio al nome dell'opzione; occorre quindi definire l'ampiezza in pixel del box dell'opzione tenendo presente dello spazio che potrà occupare il disegno per il tasto scorciatoia; vengono definite due

La struttura EasyStruct

Descriviamo la struttura EasyStruct e i suoi campi:

```
struct EasyStruct
{
. ULONG es_StructSize;
. ULONG es_Flags;
. ULONG *es_Title;
. ULONG *es_TextFormat;
. ULONG *es_GadgetFormat;
};
```

es_StructSize
Contiene la grandezza della struttura EasyStruct, porre il valore di questo campo uguale a sizeof(struct EasyStruct).

es_Flags
Impostare a 0.

es_Title
Puntatore alla stringa contenente il titolo della finestra.

es_TextFormat
Stringa formato per il testo da visualizzare nel requester; questa stringa funziona alla stessa maniera di quella indicata nella printf; i parametri specificati nella stringa (es: %ld o %s) devono essere inseriti nella chiamata della funzione EasyRequest (arg1 o args); possono essere visualizzate più linee inserendo il carattere di line feed (\n).

es_GadgetFormat
Stringa formato per inserire i testi dei pulsanti; i diversi gadget sono separati dal carattere "|"; anche questa stringa è del tipo utilizzato nel printf, sono quindi permessi caratteri sel tipo %s per inserimento di parametri da variabile; es: "OK|Cancel", "1|2|3|4|5", "Continua|Interrompi|Riprova".

esempi:

```
struct EasyStruct richiesta =
{
. sizeof(struct EasyStruct),
. 0,
. "Errore",
. "Attenzione operazione %s fallita\nErrori incontrati %ld",
. "Continua|Interrompi|Riprova|%s"
};

ULONG ris, errori;

. ris = EasyRequest(NULL, &richiesta, NULL, "salvataggio", errori, "Altro file");
```

costanti per indicare lo spazio in pixel occupato dal simbolo grafico: COMMWIDTH e LOWCOMMWIDTH; la prima indica l'ampiezza in pixel nel caso la risoluzione dello schermo in cui è utilizzato il menù sia alta, mentre la seconda è utlizzata per gli schermi a bassa risoluzione.
È possibile disabilitare o abilitare le opzioni di un menu senza necessariamente staccare i menu dal sistema, modificarne le strutture e riagganciare gli stessi con SetMenuStrip(); esistono infatti due funzioni Intuition OffMenu() e OnMenu() che permettono rispettivamente di disabilitare e abilitare un'opzione del menu, la loro sintassi è la seguente:

```
OffMenu(finestra, codicemenù);
OnMenu(finestra, codicemenù);
```

dove "finestra" è il puntatore della finestra a cui è associato il menu di cui abilitare/disabilitare opzioni e sottomenù; "codicemenù" è il codice dell'opzione da disabilitare (che presenta la stessa struttura di quello passato nel caso di selezione, che abbiamo visto la volta scorsa); se il "codicemenù" equivale a NOITEM (per cui non è specificata nessuna opzione) l'intero menu verrà disabilitato; nel caso sia presente un elemento con un sotto-menu è possibile disabilitare sia l'opzione sia le sotto-opzioni ad essa collegata specificano il codice dell'opzione e NOSUB per quella della sotto-opzione; vediamo alcuni esempi per chiarire:

```
OffMenu(win1, (3 ** shift a
sinistra** 11)|(6 ** shift a
sinistra** 5));
```

disabilita la quinta opzione del terzo menu.

```
OffMenu(win1, NOITEM);
```

disabilita tutto il menu.

```
OffMenu(win1, (2 *** shift a
sinistra *** 11)|(4 ** shift a
sinistra ** 5)|NOSUB);
```

disattiva l'opzione 4 del menu 2 e tutte le sotto-opzioni.
È possibile, se l'utente inizia l'attivazione del menu con il tasto destro del mouse, essere avvisati da Intuition per effettuare operazioni che si ha interesse ultimare prima di presentare il menu e di indicare ad Intuition se proseguire ed attivare il menu o non procedere. Qualsiasi finestra può utilizzare questa funzione impostando il flag IDCMP_MENUVERIY con il tag WA_IDCMP all'apertura della finestra; se questo flag è attivo nel momento in cui l'utente preme il tasto destro, verrà inviato un messaggio IDCMP_MENUVERIFY a tutte le finestre che lo hanno impostato in WA_IDCMP, anche quelle non attive; Intuition attenderà che vengano risposti tutti i messaggi prima di procedere, a meno che non venga passato un tempo limite; per determinare se la finestra a cui è spedito il messaggio, è quella attiva occorre esaminare il campo Code del messaggio; se vale la costante MENUWAITING, significa che la finestra che ha ricevuto il messaggio non è quella attiva ed il programma non può indicare di bloccare il menu; se Code vale la costante MENUHOT allora la finestra a cui è inviato il messaggio è quella attiva; per cancellare la richiesta del menu occorre modificare il campo Code

inserendovi la costante MENUCANCEL prima di rispondere al messaggio. Se l'utente rilascia il tasto destro prima che il programma risponda al messaggio, il menu non verrà mostrato e verrà inviato un messaggio IDCMP_MOUSEBUTTONS con Code eguale a MENUUP. Nel caso il programma non risponda al messaggio prima del tempo limite, il menu verrà visualizzato ed il programma riceverà immediatamente un messaggio IDCMP_MENUPICK con codice MENUNULL; quando l'utente rilascia il tasto destro il programma riceverà anche un messaggio IDCMP-_MOUSEBUTTONS con codice MENUUP; tutte le finestre inattive (che abbiano attivato IDCMP-_MENUVERIFY) riceveranno un messaggio IDCMP_MOUSEBUTTONS con codice MENUUP quando l'utente terminerà la selezione.

I requester

I requester sono un gruppo di oggetti Intuition (gadget, grafica ecc.) che servono a richiedere dei parametri utili al programma (colori da utilizzare, opzioni, conferme ecc.); per fare un esempio un requester realizzato dal sistema, è quello che appare per la richiesta di inserimento di un disco, o che visualizza messaggi informativi del tipo "Volume xxxx pieno" o l'odiatissimo "Read/write error"; i requester vengono visualizzati su una finestra creata riferendosi ad una messa a disposizione dall'applicazione. Esistono tre tipi di requester: True Requester, Easy Requester e ASL Requester.

I True Requester sono i requester "veri" come indica il nome, cioè quelli che permettono di realizzare un requester completo; non descriveremo questo tipo di requester in quanto sostanzialmente, lo stesso compito può essere svolto da una normale finestra con gadget e menu. Gli ASL Requester sono requester realizzati da funzioni della ASL.library; l'unico requester attualmente implementato dalla ASL.library è quello per la selezione dei file. Gli Easy Requester sono una branchia particolare di quelli True; come indica il nome questi requester servono semplicemente a visualizzare messaggi e chiedere conferma con diversi bottoni (come negli esempi prima illustrati); il programma deve specificare il testo da visualizzare, il titolo della finestra, numero e denominazione dei pulsanti per la risposta da parte dell'utente. La funzione che permette di visualizzare e gestire un Easy Requester è la seguente:

```
ris = EasyRequester(finestra,
easy, puntidcmp, arg1, ... );
o
ris = EasyRequesterArgs(fine-
stra, easy, puntidcmp, args);
```

"finestra" è il puntatore alla finestra di riferimento; il requester verrà visualizzato sullo stesso schermo a cui appartiene la finestra indicata; se questo parametro vale NULL allora il requester verrà visualizzato sul Workbench; se lo schermo su cui visualizzare il requester è occultato da altri schermi, verrà portato in avanti e dopo la chiusura del requester, lo schermo verrà riportato nella giusta posizione; "easy" è il puntatore ad una struttura EasyStruct contenente i dati del requester (vedere riquadro); "puntidcmp" è il puntatore ad una variabile ULONG contenente i flag IDCMP che indicano quali eventi termineranno il requester, se il requester viene interrotto con uno di questi eventi, il valore ritornato sarà -1 e la variabile a cui punta "puntidcmp" conterrà il flag dell'evento che ha causato l'interruzione; le variabili che seguono consistono in una serie di ULONG (dati o puntatori) che forniscono i valori indicati e

Struttura Image

Descriviamo i campi della struttura Image:

```
struct Image
{
. WORD LeftEdge;
. WORD TopEdge;
. WORD Width;
. WORD Height;
. WORD Depth;
. UWORD *ImageData;
. UBYTE PlanePick;
. UBYTE PlaneOnOff;
. struct Image *NextImage;
};
```

LeftEdge, TopEdge, Width, Height, Depth
Posizione (relativa al punto indicato dalla funzione che visualizza l'immagine), grandezza e profondità dell'immagine

ImageData
Puntatore ad un array di WORD (memorizzato necessariamente in CHIP) contenente la definizione dell'immagine, memorizzata per BitPlane; i dati devono essere allineati a 16 bit, ciò significa che se l'immagine ha un'ampiezza di 10 pixel devono essere necessariamente utilizzati 16 bit per riga (lasciando inutilizzati gli altri 6).

PlanePick
Indica a quali bitplane dello schermo devono essere inseriti quelli dell'immagine (serve quando l'immagine ha meno bitplane dello schermo); ogni bit del byte rappresenta un bitplane dello schermo (bit 0, bitplane 0, bit 1, bitplane 1 ecc.); i bit ad 1 indicano di assegnare un bitplane dell'immagine a quello corrispondente in ordine.

PlaneOnOff
Indica come riempire i bitplane dello schermo non assegnati (PlanePick); anche in questo byte ogni bit corrisponde ad un bitplane dello schermo; se il bit equivale a 0 il bitplane corrispondente sarà riempito con 0 (se non assegnato con PlanePick), altrimenti se equivale ad 1 il bitplane verrà riempito con 1.

NextImage
Puntatore alla successiva struttura Image dell'immagine.

da inserire nelle stringhe formato della struttura EasyStruct; nel caso di EasyRequesterArgs viene passato un unico parametro che è il puntatore ad un array contenente i valori interessati. Il valore "ris" è una LONG che indica quale scelta è stata effettuata dall'utente; i valori vanno numerati dal pulsante più a sinistra verso quello più a destra nella seguente maniera e supponendo di avere n scelte: 1, 2, ..., n-1, 0; il pulsante più a destra viene mantenuto a 0 perché di solito è quello che contiene una risposta negativa, per cui il valore ritornato coincide con la costante FALSE; ris è uguale a -1 se il requester è stato interrotto con un evento particolare specificato nella variabile puntata da "puntidcmp".

Alert

L'Alert è quell'odiatissimo messaggio rosso lampeggiante che appare quando si è verificato un errore nel sistema (guru meditation); il programmatore può visualizzare messaggi all'utente mediante un alert (sperando che non gli venga un colpo); vi chiederete qual è il vantaggio nell'utilizzare un alert e non un requester; la differenza è: l'alert può essere visualizzato in qualsiasi stato del sistema (a meno che non sia irreparabilmente danneggiato), quindi anche senza memoria è possibile mostrare un alert; l'alert attende una risposta mediante il mouse, con il tasto sinistro si indica il valore visualizzato a sinistra (solitamente OK o Retry o un'altra risposta affermativa) e con quello destro si indica la risposta mostrata a destra (solitamente Cancel o comunque una risposta negativa); esistono due tipi di alert: RECOVERY_ALERT che indica una situazione recuperabile (visualizzati in color ambra, molto vicino all'arancione); DEADEND_ALERT indica una situazione irrecuperabile e sono visualizzati in rosso; in realtà l'utilizzo di questi due tipi è identico e questa suddivisione risulta essere solo logica, che conviene però mantenere in modo da non confondere l'utente. La funzione per creare un alert è la seguente:

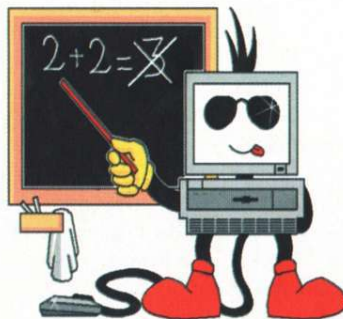
```
ris = DisplayAlert(numalert,
stringa, altezza);
```

"numalert" è una LONG che può valere RECOVERY_ALERT o

Lista funzioni Intuition esaminate

OffMenu:	disabilita un'opzione o un sotto-menu
OnMenu:	abilita un'opzione o un menù
EasyRequester:	visualizza un requester
DisplayAlert:	visualizza un alert
DrawImage:	disegna un'immagine rappresentata con una struttura Image

DEADEND_ALERT (costanti definite in "intuition/intuition.h"); "stringa" è il puntatore ad una stringa di caratteri contenente la descrizione da inserire nell'alert; la stringa può essere composta di diverse sottostringhe ed ogni sottostringa ha la seguente composizione:

- i primi 16 bit indicano la coordinata X e i successivi 8 quella Y della posizione in pixel, della sottostringa nell'alert
- i successivi caratteri sono i caratteri veri e propri della sottostringa, che devono terminare con il codice NULL
- il byte successivo indica se ci sono altre sotto-stringhe; se questo valore è zero indica che non ci sono altre sotto-stringhe, con un valore diverso da zero invece significa che ci sono altre sotto-stringhe.

Il parametro "altezza" indica l'altezza in pixel dell'alert; il valore ritornato è di tipo BOOL e vale TRUE nel caso l'utente abbia scelto la risposta affermativa (tasto sinistro) e FALSE nel caso si sia premuto il tasto destro.

Le strutture grafiche di Intuition

Come è stato accennato più volte, esistono delle strutture grafiche da utilizzare con Intuition che permettono la costruzione visiva di gadget e menu; le strutture utilizzabili sono Image (immagini), Border (bordi) e IntuiText (testi).

La struttura *Image* permette di definire delle immagini bitmap da utilizzare come immagini da inserire nei gadget o menu; le immagini definite con struttura Image possono essere direttamente disegnate dall'applicazione mediante la funzione di Intuition:

```
DrawImage();
```

non è richiesto che il numero di bitplane dell'immagine sia coincidente con quello dello schermo, questo permette una grande flessibilità nella gestione dell'immagine.

I dati dell'immagine devono essere memorizzati in bitplane in memoria CHIP (vengono maneggiati dal Blitter); ogni riga dei dati dell'immagine deve essere un multiplo di 16 pixel (in modo da assicurare l'allineamento a WORD); la prima riga di dati corrisponde alla riga più alta di pixel del primo bitplane, la seconda riga corrisponde alla seconda nello schermo ecc.; alla fine dell'ultima riga di dati si riparte con la prima riga di pixel del secondo bitplane e così via.

Ultimiamo qui la puntata di questo mese rimandandovi alla prossima dove ultimeremo il discorso qui cominciato e inizieremo la gadtools .library.

Il linguaggio E

Prendiamo la semplicità del Basic, la potenza del C, la capacità di controllo garantita dall'Assembler, mettiamo tutto insieme e, grazie allo sforzo di un (folle!) olandese, otteniamo la magia delle magie: il linguaggio E!

Linguaggio "E"

```
/* ScrollerWindow.e

   Translated by Wouter from excellent example scrollerwindow.c
   by Christoph Feck, TowerSystems (feck@informatik.uni-kl.de)

   needs E v2.1b_v39 with fixed icclass.m to compile

*/

DEF window:PTR TO window

/* these are actually PTR TO object too */

DEF sizeimage:PTR TO image, leftimage:PTR TO image, rightimage:PTR TO image,
    upimage:PTR TO image, downimage:PTR TO image

DEF htotal, vtotal, hvisible, vvisible

PROC max(x,y) RETURN IF x>y THEN x ELSE y
PROC min(x,y) RETURN IF x<y THEN x ELSE y
PROC rassize(w,h) RETURN Shr(w+15,3) AND $FFFE * h

PROC createbitmap(width,height,depth,flags,friend:PTR TO bitmap)
  DEF bm:PTR TO bitmap, memflags, pl:PTR TO LONG, i
  IF v39
    bm:=AllocBitMap(width, height, depth, flags, friend)
  ELSE
```

Dopo il "C" arriva "E"

di ***Stefano Aquino***

La prima cosa che vi consigliamo di fare per seguire senza problemi quello che tenteremo di esporre periodicamente in queste pagine, è reperire il pacchetto di installazione, problema facilmente risolvibile visto che parliamo di un prodotto rilasciato nel PD.

Ricordiamo che, attualmente, è possibile trovare almeno due versioni del prodotto stesso: una più vecchia, di libera distribuzione e perfettamente funzionante, che contiene solo gli "include" utili per sfruttare i Kickstart fino alla versione v2.04; una più recente, che è, però, shareware, con gli "include" per utilizzare anche il Sistema Operativo v3.0 e che mette a disposizione un compilatore "ridotto", nel senso di limitato a generare eseguibili di 12 Kb al massimo. Per ottenere il compilatore completamente funzionante è necessario versare all'autore una somma pari a 40 dollari (o 63.000 lire come è specificato nei Docs acclusi) il quale provvederà celermente a recapitarci il compilatore "integro", via posta o via E-Mail (con la quale si risparmiano cinque dollari).

Installazione

L'installazione del pacchetto è piuttosto semplice: basta decomprimere l'archivio e digitare le seguenti linee, o meglio inserirle nella "User-Startup":

```
Assign EMODULES:
MyEDirectory:Modules
Path MyEDirectory:Bin add
```

dove, evidentemente, "MyEDirectory" è la directory nella quale si è appena decompresso l'archivio.

Dopo questa breve introduzione, è il momento di snocciolare i punti di forza e le caratteristiche di questo linguaggio, caratteristiche che, a nostro modo di vedere, possono essere ampiamente apprezzate da un utente che voglia uno strumento flessibile per scrivere con facilità piccoli programmi di utilità personale, senza perdere tempo a produrre decine di righe per aprire una finestra o, magari peggio, per usare un gadget. Evidentemente, ciò non toglie che sia, comunque, possibile impostare progetti di più ampio respiro, visto che il compilatore non si stanca certo di elaborare programmi più corposi!

Caratteristiche

Il linguaggio che stiamo analizzando è un linguaggio ad alto livello, fortemente influenzato dalla sintassi e dalla impostazione del C, a cui faremo costantemente riferimento: in tal modo chi già conosce questa pietra miliare dell'informatica potrà fare degli utili confronti, e chi, invece, ne è digiuno, potrà un giorno passare al C stesso senza eccessivi problemi.

Il linguaggio E non è orientato ad applicazioni specifiche, per cui non troveremo librerie specificatamente scritte per il calcolo matriciale, ad esempio, ma mette a disposizione dell'utente una gamma di funzioni che possono semplificare molto la programmazione di applicazioni di sistema.

Il compilatore è, in effetti, un compilatore assemblatore linker che non si preoccupa, quindi, di trovare istruzioni Assembler selvaggiamente mischiate con le istruzioni specifiche del linguaggio... sì, avete capito bene: un'altra grande implementazione dell'E è la possibilità di inserire parti in Assembler (e, quindi, di accedere con semplicità a variabili e quant'altro usato nel programma) senza scomodarsi in dichiarazioni stile C del tipo:

```
#asm
    ...
    istruzioni in Asm
    ...
#endasm
```

Inoltre i tipici "include" del C sono stati sostituiti da "moduli", ovvero "include precompilati" che permettono un forte incremento di velocità in fase di preparazione dell'eseguibile.

Interessante è notare che il codice di startup, automaticamente incluso in fase di linking, ci permette di accedere alle librerie DOS, EXEC, GRAPHICS, INTUITION senza doverle aprire in precedenza e ci consente di usare funzioni uniche dell'E (come OpenW o Gadget) che sveltiscono il lavoro di scrittura del programma.

In ultimo, non possiamo non mettere in evidenza numerose e comodissime chicche sottratte dal LISP o dall'ADA, come l'exception handling o la possibilità di usare tipi particolari, come le liste.

Formato dei file

Sì, ma in pratica? È vero che tessere le lodi di qualcosa è fondamentale per stuzzicare la curiosità, ma ora è giunto il momento di cominciare ad analizzare i basilari elementi dell'E, in modo formale... ma non troppo.

I sorgenti in E devono essere file ASCII puri nei quali sia presente almeno una funzione: la "main", dichiarata e conclusa, rispettivamente, con le keyword "PROC" ed "ENDPROC". Tale sintassi di dichiarazione rimane identica per tutte le altre funzioni che vogliamo creare nei nostri programmi.

Ogni istruzione è separata dalla successiva da un linefeed (cioè un RETURN) o da un punto e virgola e i commenti sono identificati come in C, cioè un /* indica l'inizio del commento e un */ segnala la fine del commento stesso, ma, a differenza dal C, più commenti possono essere nidificati.

Ecco un sintetico riassunto di quanto detto sinora:

```
PROC main()    /* Questa fun-
zione deve sempre esistere!!
*/
    istruzione1; istruzione2
/* commento */
    istruzione3

/*   Primo Commento
/*   Commento nidificato */
    fine Primo Commento */

ENDPROC
```

Identificatori

Vogliamo, ora, attirare la vostra attenzione su una delle caratteristiche singolari dell'E. Un identificatore è una stringa che viene usata per denotare un certo oggetto, il più delle volte variabili, ma anche istruzioni o nomi di funzioni (predefinite dal compilatore - come "PROC" o "ENDPROC" - o definite dall'utente).

Gli identificatori possono essere composti di lettere, numeri (non come primi caratteri, però) e dall'underscore "_". Il compilatore, però, guarda solo ai primi due caratteri per decidere quello specifico identificatore che tipo è:

1) Se le prime due lettere sono maiuscole si tratta di parole chiave dell'E (come "PROC" appunto);
2) Se la prima è minuscola si tratta di una variabile o di una label;
3) Se la prima è maiuscola e la seconda è minuscola si tratta di una funzione dell'E o di una chiamata ad una funzione contenuta in una libreria di sistema. Attenzione, quindi, perché alcune funzioni del Kickstart che iniziano con entrambe le prime lettere maiuscole sono state modificate (solo nel loro nome!) appunto per rispettare tale sintassi: per esempio, quindi, per chiamare "WBenchToFront()" dovremo scrivere "WbenchToFront()", modificandone cioè la seconda lettera rispetto alla chiamata ufficiale Commodore.

Il primo programma

Inutile dirlo, ma la prima puntata su un linguaggio non potrebbe mai chiudersi senza avere scritto il solito primo classico programmino. Armiamoci di un editor (uno qualsiasi basta che sia possibile salvare in ASCII) e scriviamo:

```
PROC main()
    WriteF('Hello World!\n')
ENDPROC
```

Salviamo, quindi, il tutto con un nome significativo ("primo.e" per esempio) e, poi, dal prompt del CLI scriviamo:

```
EC primo
```

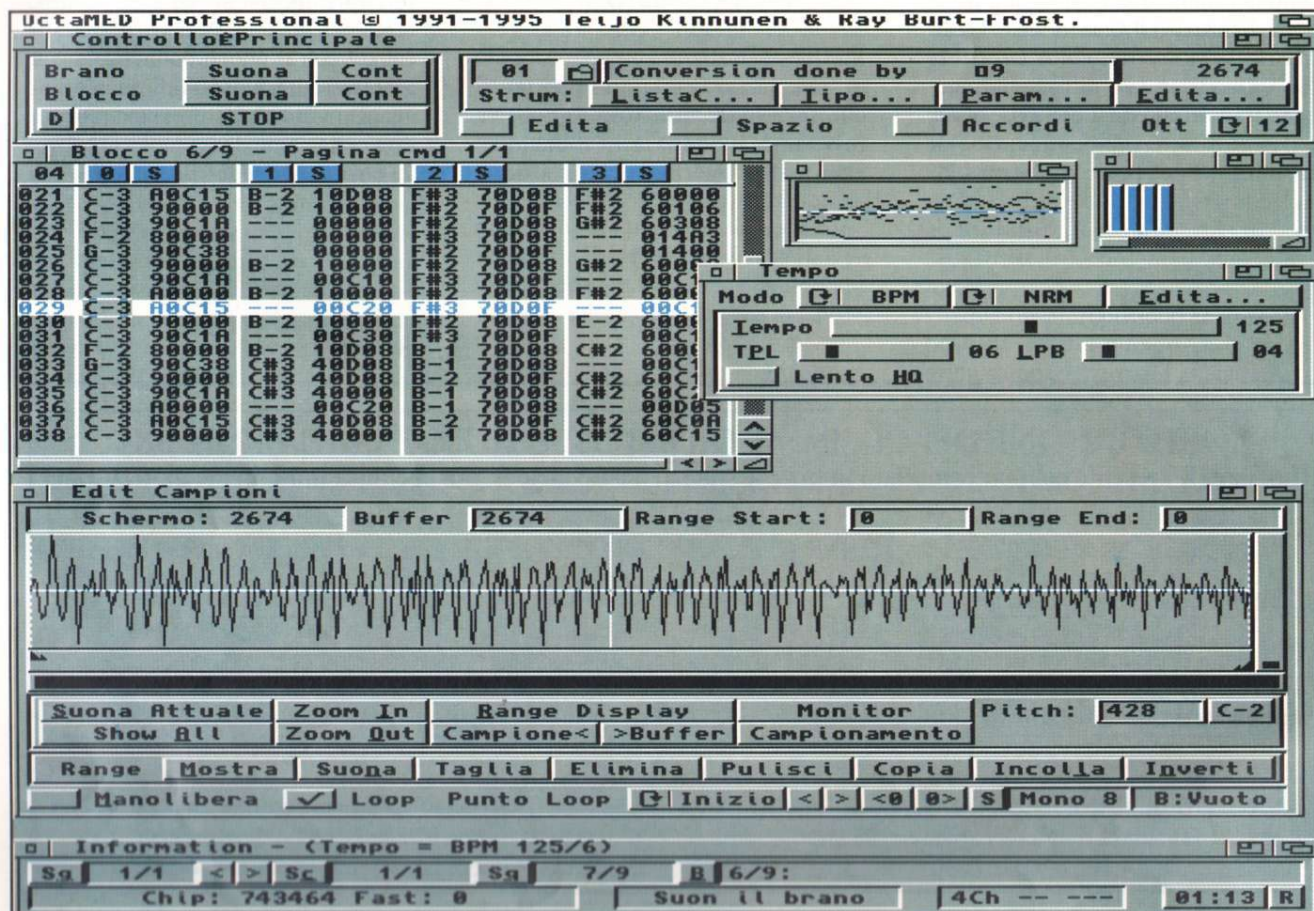
e in un batter d'occhio avremo compilato il nostro programma. Alla esecuzione, come tutti ci attendiamo, il risultato sarà la stampa della frase "Hello World!".
Notiamo immediatamente una forte somiglianza con il C: la stringa "Hello World!\n" termina con i caratteri "\n". Questi, in fase di compilazione, sono tradotti con un unico byte, ovvero con i caratteri di newline, cioè di ritorno a capo. Per completezza gli altri simboli utilizzabili sono:

```
\a   apostrofo
\q   doppie virgolette
\e   escape (ASCII 27)
\t   tab (ASCII 9)
\\   backslash
\0   byte zero
\b   carriage return (ASCII
13)
```

Conclusioni

Purtroppo lo spazio è tiranno e, quindi, per questa volta, non possiamo che terminare qui. Comunque, vi invitiamo a mandare in redazione eventuali suggerimenti, riguardo a quello che preferireste fosse l'orientamento di questo corso al fine di potervi proporre, di mese in mese, una puntata la più aderente possibile alle vostre aspettative. Una raccomandazione è, comunque, d'obbligo: non potendovi certo dire di fare qualche esercizio (visto che le conoscenze attuali sono ancora molto ridotte), vogliamo consigliarvi di recuperare, senza perdere tempo, il pacchetto di installazione e di cominciare a leggere i vari documenti ad esso acclusi, tanto per prendere un po' di dimestichezza con il nuovo ambiente e con l'interessante filosofia di questo linguaggio visto che la prossima puntata sarà certamente densa di novità. Arrivederci!

Creazione musicale con Amiga

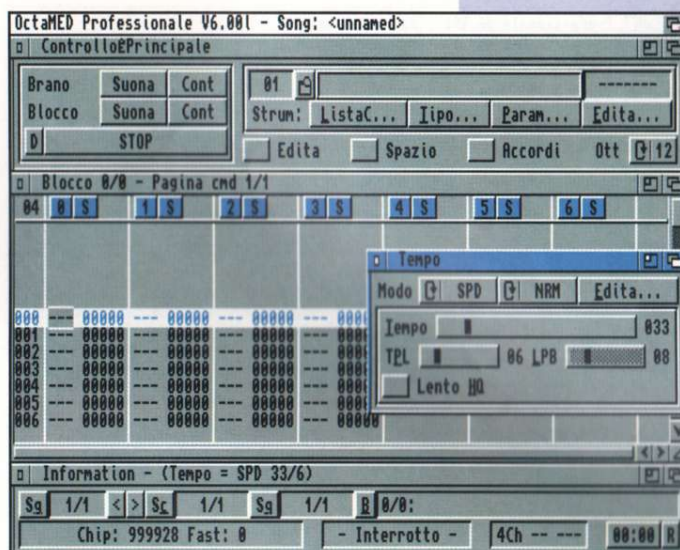
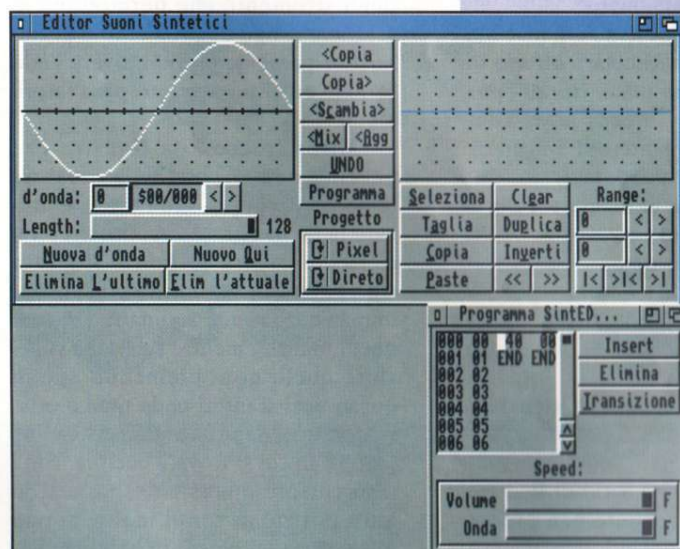
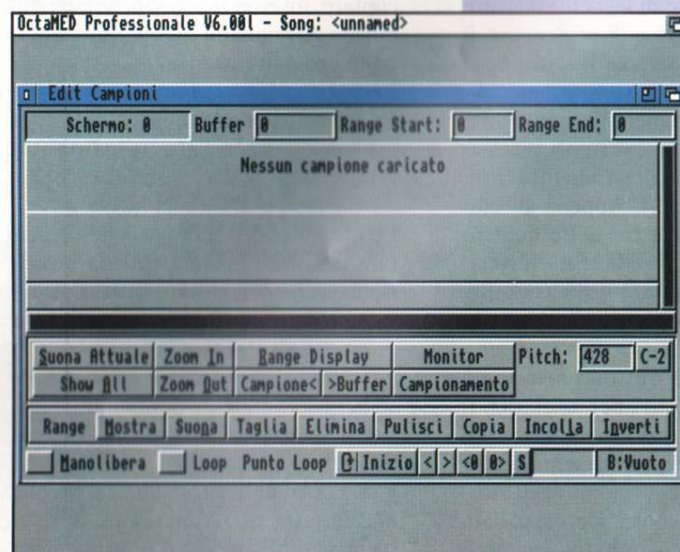
Ecco a voi la sesta versione di uno dei programmi musicali più potenti per Amiga.

OctaMED Pro V6

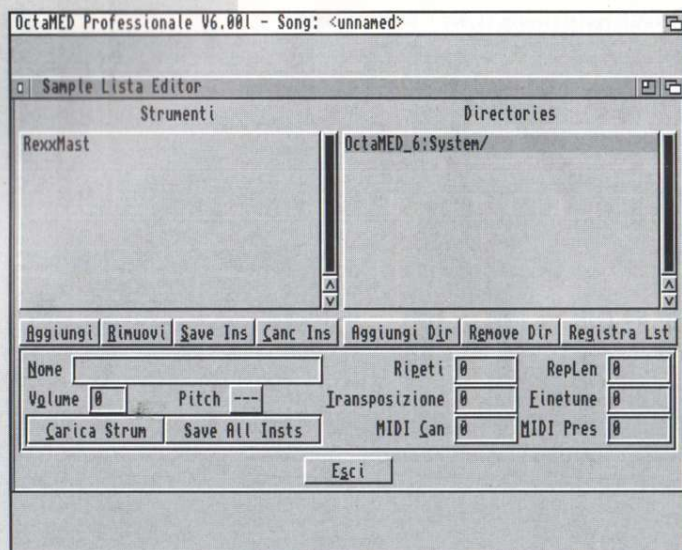
di **Giuseppe Ligorio**

Il computer ha sempre giocato un ruolo importante nella creazione musicale; nella storia informatica sono stati sviluppati sostanzialmente due generi di programmi per la composizione musicale. Un primo gruppo di programmi vengono utilizzati come sequencer per pilotare e far suonare automaticamente via MIDI strumenti elettronici; questo genere di programmi viene utilizzato dai professionisti musicali (di solito i tastieristi) per memorizzare diverse voci, da eseguire in contemporanea a quella suonata dal musicista in modo da realizzare brani complessi e completi; di questo genere fanno parte i programmi tipo SuperJAM e Bars & Pipes Pro. Il secondo gruppo di programmi musicali serve per la composizione e l'esecuzione di brani sul computer ed utilizzano il MIDI con tastiera solo come fonte per l'inserimento di note; questo genere possiamo dire con orgoglio ha avuto origine sul glorioso C64 per raggiungere il proprio apice sull'Amiga (adesso sta avendo anche una discreta diffusione su MS-DOS); a questo gruppo appartengono programmi come Oktalyzer, Protracker ed anche il nostro

OctaMED; in realtà questa definizione potrebbe calzare un po' stretta al programma dato che la sua gestione del MIDI è molto evoluta e permette di editare 16 canali, ed è quindi possibile memorizzare e riprodurre brani completi via MIDI proprio come sequencer.
Il pacchetto è costituito da due dischi, il manuale in inglese e naturalmente la cedola di registrazione; l'installazione è ottima e totalmente guidata; il programma può essere installato su un dischetto bassa densità o sull'hard disk; le principali caratteristiche inserite nella nuova versione sono un'interfaccia ancora più efficiente, la gestione di comandi ARexx, supporto delle schede Aurora e Toccata, finestra per l'assegnazione dei tasti, una migliore finestra per la gestione dei campioni e altro ancora.

Il pattern

OctaMED, come tutti i programmi del suo genere, basa la memorizzazione e composizione dei brani musicali sul pattern; il pattern è un metodo alternativo al più noto pentagramma per la rappresentazione delle note, meno preciso ma sicuramente più intuitivo e immediato; infatti nel pattern vengono disposte su diverse colonne (denominate tracce) le differenti voci del brano, ed ogni riga rappresenta un istante diverso dell'esecuzione; un cursore immaginario scorre dall'alto verso il basso a velocità costante ed esegue tutte le note incontrate sul suo cammino; la maggiore intuitività di questo metodo rispetto a quello del fratello più antico, si deve al fatto che mentre quest'ultimo è un metodo iconografico (ciò significa che i tempi vengono determinati con dei simboli), con il pattern invece i tempi vengono determinati con lo spazio presente tra una nota ed un'altra, rendendo così evidente a livello grafico le note che durano di più o di meno. Affianco ad ogni nota è presente un codice alfanumerico che indica un particolare strumento; di solito questo è una serie di campioni digitali ad 8 bit, campionato o creato con particolari programmi di sintesi; il codice può però anche indicare un canale midi per uno strumento esterno o indicare uno strumento sintetizzato in tempo reale secondo i parametri impostati nel sintetizzatore; esiste la possibilità di creare uno strumento ibrido tra

Le finestre principali di OctaMED Pro v6.

Finestre per la sintesi in tempo reale degli strumenti.

Finestre per la gestione di strumenti campionati.

Finestra per la gestione della lista degli strumenti.

sintetizzato e campionato.
Un altro codice presente affianco alla nota indica un particolare effetto da eseguire in tempo reale, vibrato, portamento, arpeggio ecc.; si possono creare differenti pattern di lunghezza diversa e poi miscelarli in una sequenza; in questa maniera è possibile ripetere alcuni pattern più volte senza reinserire le note.

Le finestre

OctaMED possiede una struttura molto efficiente che si potrebbe definire future orjented; infatti possono essere invocate una serie di finestre, ognune con un compito ben preciso (creazione di strumenti, inserimento, controllo dell'esecuzione); le finestre principali possiedono un menu generale che permette di leggere e salvare musiche, il settaggio di preferenze, il controllo delle diverse finestre ecc.; su altre finestre come quella per l'editazione degli strumenti il menu cambia mostrando una serie di opzioni per la gestione degli strumenti (lettura, salvataggio ecc.). Appena avviato OctaMED mostra tre delle quattro finestre principali: Controllo principale, Editor traccia, Informazioni; la quarta finestra non visibile è quella Tempo.
La finestra del Controllo principale contiene i pulsanti per eseguire il brano o solo un pattern (o blocco) e per la gestione degli strumenti; è possibile infatti vedere i nomi degli strumenti e a quali codici sono associati, leggere strumenti nuovi e accedere alle finestre che mantengono la lista degli strumenti, che permettono di scegliere il tipo di strumento e di editarlo; è possibile anche attivare l'editazione ed altri parametri per l'inserimento.
L'Editor tracce è la finestra che mostra il pattern corrente e visualizza le note inserite; se l'editazione è attivata nella finestra del Controllo principale, la tastiera del vostro Amiga si trasforma in una musicale ponendo immaginariamente su una fila di tasti quelli bianchi, mentre su quella superiore quelli neri; premendo uno di questi tasti si inserisce la nota e ottava corrispondente nella posizione del pattern in cui si trova il cursore; con i tasti cursore è possibile spostarsi in altre posizioni; con il mouse si può selezionare un blocco di note del pattern ed è possibile sfruttare una serie di comandi dal menù principale per copiare, inserire, eliminare le note del blocco selezionato, di una traccia o di un intero pattern.
La finestra Informazioni visualizza le informazioni della musica; pattern e musica attualmente selezionata, tempo impostato, memoria libera, stato e tempo di esecuzione.
Le altre finestre (e queste stesse nell'eventualità di essere chiuse) possono essere aperte con i comandi del menu Finestre. La finestra Tempo permette di inserire il tempo per la velocità, ed è possibile scegliere se utilizzare come base dei tempi i battiti al minuto o la normale SPD (trentaduesimi di secondo).
Con l'opzione Editor sint..., si accede alla finestra per la creazione di strumenti sintetizzati; qui è possibile inserire la forma d'onda base dello strumento e con la finestra Programma SintED... è possibile inserire una serie di comandi per il controllo della sintesi; nella finestra sono presenti una serie di opzioni per l'editazione (Taglia, Copia, Incolla ecc.) ed i menu permettono la scelta di una serie di forme tipo (Triangolare, Sinusoidale ecc.); il riquadro a sinistra contiene l'onda vera e propria, mentre quella di destra mantiene un'onda temporanea per diversi esperimenti.
Con l'opzione Editor Campioni si accede alla finestra per la gestione di strumenti campionati; la finestra è costituita da una zona in cui viene visualizzata la forma d'onda e da una serie di pulsanti sottostanti per il posizionamento nell'onda (zoom, slider per lo spostamento ecc.) e per il campionamento; con il mouse è possibile selezionare un range della forma d'onda; sono presenti sempre nella finestra una serie di pulsanti per l'editazione del range selezionato (Taglio, Copia, Incolla ecc.); altri pulsanti permettono l'impostazione del ciclo per il repeat e l'editazione dell'onda a mano libera. I menu della finestra sono i seguenti: Progetto contiene una serie di opzioni per leggere e salvare lo strumento in diversi formati (IFF 8SVX, MAUD, AIFF, WAVE o RAW); Edita contiene le opzioni per l'editazione dello strumento come Taglia, Copia, Incolla, Inverti, Pulisci e svariate altre funzioni; il menu Accessori contiene una serie di funzioni di utilità che riguardano anche il buffer di taglio; il menu Effetti contiene una serie di opzioni per realizzare degli effetti sullo strumento come Mix, Eco, Filtra/Amplifica, cambio nota ed altri; il menu Loop permette di gestire il ciclo per il repeat dello strumento, infatti si può memorizzare il ciclo attuale o controllare la ricerca automatica dello stesso; il menu Settaggi permette di impostare i settaggi della finestra.
Con l'opzione Editor Lista Campioni appare una finestra per il controllo dei diversi campioni; è possibile infatti specificare le directory in cui ricercare i file degli strumenti per la lettura; nella finestra a destra appaiono i nomi delle directory, mentre in quella di sinistra appaiono i nomi di tutti gli strumenti presenti nelle directory specificate; è possibile così costruire una lista di tutti gli strumenti disponibili da utilizzare per la creazione; i pulsanti sottostanti permettono oltre di specificare o eliminare directory e

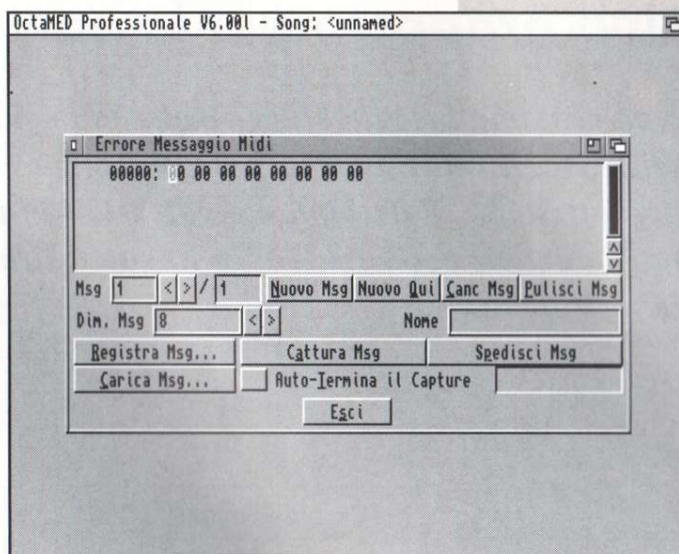
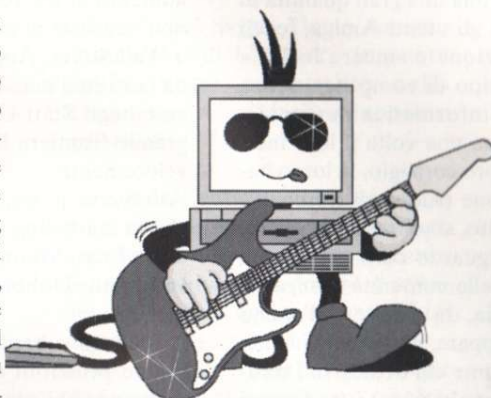
file non interessati, anche di leggere lo strumento selezionato.
L'opzione Editor Messaggi MIDI fa apparire una finestra per il controllo dei messaggi inviati o ricevuti via MIDI.
L'opzione Editor Assegnazione permette, mediante una finestra apposita, di associare ad ogni tasto della tastiera un comando ARexx, CLI, un programma od una nota (default).

Finestra per la gestione dei segnali MIDI.

Il menu principale

Veniamo ora alla descrizione del menu principale; questo è costituito dalle seguenti voci: Progetto, Schermo, Brano, Blocco, Traccia, Strum, Edita, Midi e Settaggi; Progetto contiene le opzioni per la lettura ed il salvataggio dei brani, l'esecuzione di una shell di comandi, la stampa, l'attivazione dei canali audio ed altro ancora; il menu Schermo contiene le opzioni per il richiamo delle finestre principali prima descritte; il menu Brano permette di gestire i brani, inserendone di nuovi e costruendo una sequenza da eseguire; il menu Blocco contiene una serie di opzioni per la gestione del pattern, come Taglia, Incolla, Copia ecc., altre opzioni riguardano la dimensione del pattern ed altro ancora; il menu Traccia permette di gestire una singola traccia del pattern, sempre con opzioni del tipo Copia, Taglia, Incolla ecc.; il menu Strum permette di gestire gli strumenti, modificandone i parametri, leggendoli o eliminandoli; il menu Edita contiene una serie di opzioni per la gestione della zona selezionata del pattern, anche qui sono presenti i vari comandi di Copia, Taglia, Incolla ecc.; il menu MIDI contiene le opzioni per impostare i parametri e per la trasmissione e ricezione dei messaggi MIDI; il menu Settaggi permette di impostare le preferenze del programma, come parametri della tastiera, mouse, schermo, finestre degli equalizzatori ecc.

Tirando le somme

In definitiva OctaMED 6 è lo stato dell'arte per la composizione musicale su Amiga, in funzione anche del fatto che oramai ha raggiunto la sesta versione e continua a riscuotere un giusto e meritato successo; le qualità principali del programma, oltre ad un'interfaccia sofisticata ed efficiente sono audio ad 8 voci, sintesi in tempo reale, efficiente editor di campioni, ed altro ancora; consigliamo quindi caldamente il programma a tutti coloro i quali volessero realizzare i propri componimenti musicali.

About OctaMED Pro v6.00l

Nome prodotto: OctaMED Pro v6.00l

Prodotto da:
Teijo Kinnunen e Ray Burt-Frost

Disponibile presso:
RBF Software
Email. rbfsoft@cix.compulink.co.uk

Prezzo in sterline:
ordine normale £40.00
upgrade dalla versione 5 £28.00

Configurazione richiesta: Qualsiasi Amiga con almeno kickstart v36 (v2.0) e 2 MByte di memoria, consigliato almeno il 68020.

A favore: Interfaccia eccellente, 8 voci, ARexx supportato, Ottima gestione MIDI, Programma e AGuide in italianoHelp on-line.

Contro: Manuale in inglese, scarno e non completo (anche se compensato dall'Amiga guide e dall'help on-line).

Una proposta per la comunità Amiga

Non ci siamo lasciati sfuggire questo documento circolato nella rete. Grazie ad Internet gli utenti Amiga nel mondo si stanno organizzando. Partecipiamo volentieri al progetto diffondendo la traduzione dell'archivio in lingua italiana per tutti i lettori/utenti.

M-Plan

di **Giorgio Gomelsky** (gio@phantom.com)

Recenti avvenimenti, nella comunità Amiga, hanno dato adito a una una gran quantità di vivaci reazioni. Ma gli utenti Amiga, fedeli alla loro assoluta dedizione e sincera lealtà a questo singolarissimo tipo di computer, senza rivali nella storia dell'informatica personale, hanno manifestato ancora una volta il loro indiscutibile buon senso, il loro coraggio, la loro vitalità e seria preoccupazione (suono di trombe!!). Nonostante, come al solito, si potrebbe cavillare, litigare, schiamazzare riguardo certi argomenti, l'impellente necessità, nella comunità Amiga, di uno spirito, di un'energia, di uno stato d'animo completamente nuovi, appare, in modo evidente, come la cosa più importante cui dedicarsi. I traumi, le delusioni e (diciamolo pure) i tradimenti dell'anno scorso devono essere considerati acqua passata. Così come acqua passata deve essere considerata la vecchia separazione tra utente e produttore e anche quel senso di delusione e di esclusione.

Alle soglie del 2000 stiamo entrando in una nuova e rivoluzionaria fase della nostra civiltà. Disponiamo di una tecnologia che ci permette sempre più di capire come funziona l'universo, di trovare le soluzioni per vecchi e fastidiosi problemi e conflitti e, perché no, per creare condizioni migliori su questo piccolo e meraviglioso pianeta.

Tutti coloro i quali hanno visto il documentario "The history of the Amiga" sanno che all'inizio la spinta del team originale era molto vicina a questa idea. Per questo motivo hanno chiamato la loro invenzione Amiga, amico. Noi utenti siamo gli eredi di questo spirito, di questa dedizione e abbiamo dimostrato la nostra schiettezza e tenacia molte, molte volte.

Meritiamo una bella pacca sulla schiena per avere tenuto fede al nostro ideale.

L'onda lunga

Stiamo entrando nella seconda "computer-wave". I progressi tecnologici stanno andando di pari passo con applicazioni quasi immediate e aumento di interesse da parte della popolazione non "addetta ai lavori". NetScape è un successo a Wall Street, Apple ha sottovalutato la domanda per i suoi nuovi PowerPC, solo il 35% circa di case negli Stati Uniti ha un computer. C'è una grande frontiera là fuori e si sta aprendo molto velocemente.

Attraverso lo sviluppo di nuovi media, le tecniche di marketing stanno cambiando alla velocità della luce. Stiamo per navigare sulla **Global Infobahn**. Dobbiamo decidere dove vogliamo andare.

La questione basilare nel marketing e nelle pubbliche relazioni è la credibilità e la migliore moneta pubblicitaria che si possa spendere consiste nel raggiungerla. Uno degli ultimi concetti di marketing è chiamato, nel "marketinghese" Il Potere di Appoggio del Terzo Partito. Ecco ciò che significa:

che c'è di meglio se la vostra credibilità non proviene dalle vostre dichiarazioni, annunci e grandi lanci pubblicitari ma dall'"appoggio" dato dai vostri clienti (utenti), dalla stampa, dai media e da altri osservatori? Voi non dite niente perché loro, il terzo "partito" lo fa per voi. Quale miglior modo per attirare l'attenzione? Per rendere vecchi e nuovi utenti attivi e motivati? Per espandere la vostra quota di mercato e quindi guadagnare un'ottima reputazione?

L'enorme, praticamente incalcolabile vantaggio che Amiga ha rispetto a qualsiasi lancio pubblicitario è rappresentato dalla sua storia, dalla sua sopravvivenza, dalla sua esistente base di utenti. Un qualsiasi studente di marketing del primo anno vi dirà, avendo fatto un'adeguata analisi della situazione che:

"il primo obiettivo strategico del marketing dovrebbe essere la ricompensa e il mantenimento dei consumatori attuali".

"La spiegazione logica è, molto semplicemente, che la fedeltà dell'utente non può essere comperata!".

Inoltre, richiedendo la loro partecipazione in una nuova venture offrite loro un interesse derivante dal successo dell'impresa. Questa potrebbe essere definita un'organica strategia di marketing. Il beneficio maggiore consiste in un rafforzamento della fedeltà, la creazione di una solida fiducia e appoggio e, non meno importante, l'acquisto di nuove apparecchiature. Gli utenti Amiga sono famosi per possedere più di un computer, per essere patiti dell'upgrade e grandi "imbonitori" per quanto riguarda i loro computer. Perfetti portavoce, non è vero?
Per questo, la cosa peggiore che possa capitare è quella di spaventare, non riuscire a rassicurare e allontanare l'esistente base di utenti.

La comunità Amiga si è tenuta sempre in contatto grazie ai potenti mezzi telematici.

Focus Group

Uno dei principali strumenti di ricerca nel marketing è il cosiddetto Focus Group.
Gli utenti Amiga sono un focus group gigantesco e bell'e pronto. Da tempo immemorabile essi non hanno desiderato altro che essere "utilizzati" in questo modo. Ma gli utenti Amiga sono molto più di questo.
Rappresentano una sorta di Cultura. Unici nella loro appassionata ricerca di soluzioni con forse i migliori PD, share-ware, free-ware, gift-ware; c'è un mucchio di scrittori volontari, editori di riviste online, ricercatori di proseliti, sostenitori del mercato, operatori commerciali, creatori di video, animatori. Essi coprono una vasta area di attività, sono pieni di talento e di risorse e, soprattutto, fedeli al loro compito. Evitare di tenerli in considerazione in un piano di marketing significativo è un grave errore, poiché sono i migliori amici di Amiga. questo il motivo per cui ho scelto di prendermi un giorno libero per esporre alla "Comunità Amiga" questa proposta per un piano. Non è nulla di "raffinato" e non è da considerarsi come un documento definitivo. Ha solo lo scopo di incoraggiare e stimolare le idee.

Prima parte: gli utenti

Come prima cosa: bisogna creare l'International Amiga Users Group
Creare, attivare e sviluppare un'ottimo Web-site mondiale (al centro di questo gruppo potrebbe esserci il Consiglio del Saggio Uomo Amiga - in memoria di J. Miner - in onore delle illustri personalità nella Comunità Amiga, dagli sviluppatori agli utenti).

- A questo Consiglio, nella fedele tradizione Amiga, si potrebbe fare appello per valutare, provocare, combattere, insultare, perdonare e considerare qualsiasi questione che richieda una risposta.
I suoi membri agirebbero come "difensori civici" e sarebbero regolarmente disponibili per conferenze su IRC e altri mezzi.

- Stabilire e attivare un sistema di comunicazione mondiale (WWW) con tutti gli esistenti usergroup e gli utenti non in rete e affidare l'organizzazione e il mantenimento del sistema ad un team dotato dei requisiti necessari.
Questo succede già!
Grazie a **John Paden** di Amiga Users Group in Lawrence, Kansas (danger@mofalcon.cc.ukans.edu). Ecco la sua relazione:
John Paden dice:
"I tre obiettivi del gruppo IAUG (International Amiga Users Group) sono:
- Fornire un'incredibile fonte di informazioni sul computer Amiga e offrire alla Comunità Amiga la possibilità di contribuire a tale fonte.
- Un communication tool a Escom AT. Qualcosa attraverso cui l'utente possa ascoltare e parlare con Escom AT.
- Assicurarsi che non si ripeta più ciò che è accaduto con la Commodore.

A questo scopo ho realizzato una pagina per IAUG.

Il mio obiettivo principale consiste nel fornire una grande risorsa per gli sviluppatori/utenti/possibili compratori Amiga. L'unico modo per raggiungere questo obiettivo consiste nel coinvolgere tutti nell'offrire informazioni alle pagine. Cercherò di spiegare le pagine in maniera più precisa:

Usergroup Amiga
Una lista di tutti gli usergroup che ho raccolto. Qui ho bisogno di molto aiuto; ho avuto la lista da Amiga Shopper, ma il compito è piuttosto arduo e sarebbe favoloso se gli usergroup o membri di essi potessero far pervenire informazioni.

Lista Internazionale degli Usergroup Amiga
Presto sarà aperta una lista.

Lista dei Possessori/Utenti Amiga Individuali
Vi immaginate una lista di tutti i possessori di Amiga? Obiettivo ambizioso ma non impossibile.

Amilette (Amiga Roulette!)
Si tratta di una cosa divertente; la gente cliccherà e sarà portata a caso in siti Internet che hanno qualcosa a che vedere con Amiga. Sarà scelto dall'Amiga Resource Database.

Database di Risorse
Si tratta semplicemente di una lunga lista di tutte le risorse Amiga e di possibili collegamenti. La fonte di Amilette. Vogliamo descrivere un po'

i siti e finirò col sistemarli tutti in un file e scrivere un programma che costruisca la pagina e si occupi anche di Amilette.

Tavola Rotonda di Amiga
Incontri su IRC o altri canali, come ACuSeeMe e altri mezzi per discutere.

Presentazioni
Per gli usergroup Amiga, per allestire presentazioni. In qualità di presidente della Lawrence Amiga Users Group, so che è una grande fatica allestire ogni mese una presentazione su due o tre programmi o componenti hardware. Questa è parte della mia idea originale. La gente potrebbe semplicemente spedirmi ciò che ha fatto o un link alla loro resource e io aggiungerei un link a quella particolare pagina di software/hardware.

Questionari/Ricerche
Questa è la nostra interfaccia all'utente e a Escom/AT. Con Amosaic 2.0 out questa è un'opzione vitale.

Commenti sulle pagine Amiga
La gente potrà lasciare dei commenti circa le pagine. Miglioramenti, idee ecc.

Amiga Resource Page
"Amiga Home Page" di Michael Witbrock.

Pagina Tecnica di Amiga
Informazioni sui sistemi Amiga. Non è facile trovare tutte le informazioni riguardo un certo computer Amiga. Voglio schedare tutte le risorse sulla rete e cominciare anche ad aggiungere altre cose.

Informazioni sulle periferiche di Amiga
Questo avrebbe dei link con diverse risorse sulle periferiche di Amiga. Per esempio, schede video, schede audio e monitor. Voglio introdurre più informazioni sull'hardware e i programmi.

Informazioni su nuovi prodotti Amiga
Avrebbe link con tutte le informazioni sui prodotti in arrivo, per esempio A4000T e A1200.

Applicazioni video/multimediali
Link a Toaster, gfx, siti musicali ecc.

Fondamentale in tutto questo è la raccolta dei dati e incoraggiare la gente a fornire risorse alle pagine. L'International Amiga Users Group dovrebbe essere una risorsa dalla quale la gente può attingere per ottenere informazioni (inclusi gli sviluppatori), e intendo informazioni utili. L'altro scopo dell'International Amiga Users Group è connettersi con Escom/AT. Molto difficile riuscire a fare qualcosa di importante da soli, ma come grande comunità di utenti, noi possiamo offrire loro suggerimenti e consigli ai quali solitamente non avrebbero accesso. Rimane anche la paura che Escom/AT possa comportarsi come la Commodore, forse non proprio così, ma comunque in modo dannoso per la Comunità Amiga. Un modo che essi hanno a disposizione per dimostrare la loro buona volontà ai loro intenti è partecipare e dare aiuto in tutto questo (vedi M-Plan sotto). Finora Amiga si è trovata in una situazione delicata, ma possiamo riprenderci e tornare ad essere come un tempo se riusciamo a trovare dei modi intelligenti per agire e se Escom/AT l'accompagna, nel loro e nel nostro COMUNE interesse.
Ho preparato questo sistema in modo da rendere sufficientemente facile aggiungere qualsiasi altro link ad esso. Devo ancora fare del lavoro per quanto riguarda il lato server, ed è ciò che farò così come mi occuperò delle iscrizioni per finire con il web browser sul quale sto lavorando per farlo uscire. Spero che questo copra tutto".

La pagina dell'International Users Group è

http://www.omnipresence.com/Amiga/

poi all'International Users Group.

Parte seconda: Utenti-Escom/AT

Creare una connessione mondiale di Utenti Amiga-Escom/AT.
- Escom/AT offre di pagare per ogni usergroup per ottenere accesso a Internet ($ 20/mese per sei mesi, in media) per ricevere rapporti regolari sui loro incontri, le loro opinioni, informazioni sugli operatori commerciali, avvenimenti ecc.
- Laddove non ci siano gruppi, Escom/AT offre a cento qualificati e non presenti in rete possessori di Amiga una connessione Internet mondiale come Corrispondenti Speciali Amiga (un sorta di corpo d'armata!). In cambio Escom/AT avrà accesso a regolari info/feedback "localizzate" come richiesto.
- Chiedere a tutti coloro che hanno a che fare con il "network" di cui si parla in che modo possano fornire aiuto. I gruppi potrebbero organizzare piccole mostre, dimostrazioni, avvenimenti; le persone singole potrebbero inviare informazioni su ciò che i loro amici (probabilmente utenti Mac o PC!) dicono e fanno con i loro computer (una sorta di Servizio di Intelligenza Personale per avere informazioni aggiornate sulla concorrenza). Questi aggiornamenti sarebbero fondamentali per stabilire le "strategie future".
- Costituire un'area utente-sviluppatore dove questi due gruppi possano essere costantemente in contatto e che gli sviluppatori possano usare come feed-back (vedi sotto l'articolo sulla partecipazione degli sviluppatori).
- Stabilire un sistema di supporto promozionale "regionale" (magari insieme a negozianti del luogo) con computer e applicazioni che gruppi e singoli individui potrebbero prendere a prestito e usare per avvenimenti speciali, dimostrazioni, competizioni ecc. (una trentina, per coprire il Paese).
- Sponsorizzare un Festival Amiga multimediale con una competizione annuale e premi (per esempio ad uno degli expo); i premi devono esere allettanti, in prodotti o soldi. Da questo si potrebbe trarre una fonte di idee per logos, pubblicità, spot e altre promozioni.
- Insieme a distributori, negozianti, gruppi e ovunque sia possibile, realizzare dei "dipartimenti" Amiga Resource nei grandi magazzini e pagare dei giovani per organizzare dimostrazioni per diversi livelli di studenti appartenenti a varie scuole e per associazioni locali (avvocati ecc.) con un'attenzione particolare alle arti, alla musica e alla grafica. Si potrebbe persino visitare le scuole per fare delle dimostrazioni "sul posto", che potrebbero comprendere visite e collegamenti online a famosi utenti Amiga e website.
Quando sono pronti dei nuovi computer l'organizzazione dovrebbe essere la stessa, ma più mirata a utenti professionali.
- Collaborare alla produzione di uno

spettacolo televisivo mensile su Amiga per favorire la distribuzione al pubblico (a NY lo stiamo già facendo su Manhattan Neighborhood Network, bi-mensilmente con Amuse-TV).

Parte terza: Escom/AT

- Progettare un'iniziale campagna pubblicitaria, basata ancora su idee e lavoro proposti da utenti reali. Per esempio:
comprare pagine completamente vuote, ad eccezione del logo Amiga, in riviste e dire: "Siamo la tecnologia Amiga: guardateci crescere" e durante i mesi successivi cominciare a riempire la pagina con disegni, giudizi e notizie, liste di nuovi utenti, sviluppatori, applicazioni, informazioni website, frasi scherzose, aneddoti, citazioni dai giornali, sommari ecc.
Naturalmente deve esserci un'intelligente impaginazione!
- Sponsorizzare una competizione e pagare per la stampa di adesivi e altri divertenti oggettini, magliette ecc.
- Produrre un eccezionale spot informativo di trenta minuti, ma non utilizzando attori, bensì utenti reali e, perché no, quando saremo pronti, lavorare a una "battaglia delle piattaforme" sullo stile di MCI/ATT (Apple ne ha realizzata una di enorme successo per la sua campagna "Bring Learning Home" vendendo Performa).
- Sponsorizzare un avvenimento "viaggiante", con una combinazione di dimostrazioni e di "cyber-feste", viaggiando per il Paese e apparendo in luoghi di ritrovo, scuole, fiere di computer, grandi e piccoli magazzini. Tutto ciò potrebbe funzionare come segue: nel pomeriggio trovarsi in qualche grande magazzino vicino ad una scuola e alla sera dare un party in un luogo di ritrovo del posto. Un tale "circuito" potrebbe essere basato su informazioni raccolte da utenti e gruppi del luogo e sponsorizzerebbe i musicisti, gli artisti Amiga, offrendo però anche dimostrazioni di computer e software. Sarebbe anche una buona occasione per invitare la stampa e i media del posto.

Costi degli utenti

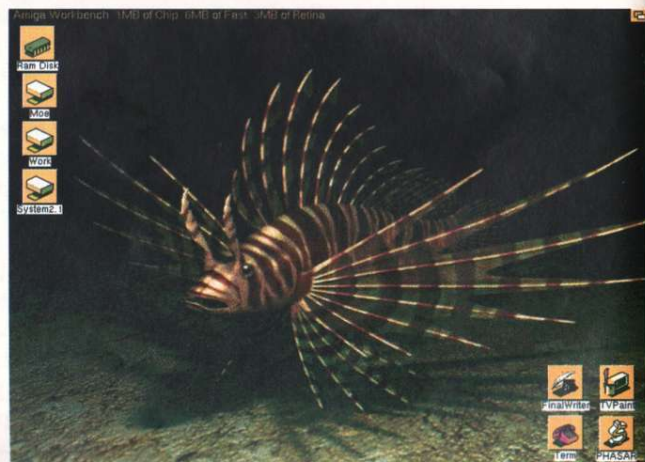
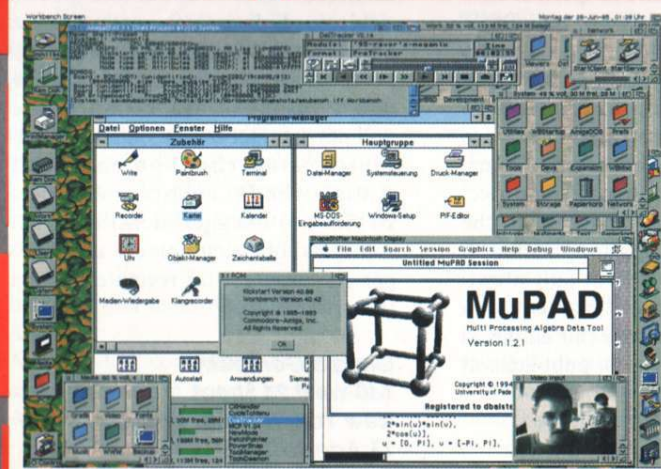
Come Syms Clothing afferma nella sua pubblicità: "Il cliente informato è il nostro miglior cliente". Mantenere la credibilità è il primo obiettivo nelle pubbliche relazioni e, dal momento che i clienti hanno sempre maggior accesso alle informazioni, le PR devono offrire qualcosa di più delle semplice pubblicità.
Si deve far affidamento su una società di pubbliche relazioni che sia interessata a un piano di questo tipo. Ne conosco alcune molto valide.
Attualmente mi manca il tempo per proporre un budget approfondito, ma do comunque alcune indicazioni:
Poiché, in parte, il piano esposto sopra si occupa di una nuova area, la partecipazione degli utenti, è difficile quantificare in modo preciso i costi. Diciamo che duecento usergroup e cento individui ottengono un aiuto per essere collegati per sei mesi a circa $20/mese, questo porterebbe a $6000 US/mese e oltre sei mesi a $36.000 o $72.000/anno, una somma irrisoria se paragonata ai più tradizionali costi pubblicitari, e con una penetrazione molto più profonda.
A parte il precisissimo e concentrato feedback che ciò offrirebbe, immaginate la quantità di copertura-stampa che una tale collaborazione tra utenti e costruttori potrebbe ottenere. Tutte le altre cose, con l'eccezione dello spettacolo televisivo (forse co-sponsorizzato da terzi quali: sviluppatori, società di software, negozianti e distributori) e le informazioni commerciali, potrebbero costare molto poco e dare grandi risultati. Anche molta della pubblicità sulla stampa potrebbe essere cooperativa. Bisogna tenere in considerazione anche i costi dei circa cento vari computer utilizzati per scopi dimostrativi, così come si deve ancora calcolare la spesa di altre iniziative. Nel complesso, un'iniziale campagna di vendita che fa appello alla persuasione, basata su ciò che è stato descritto sopra, renderebbe Amiga e i suoi costruttori davvero molto presenzialisti con una minima parte di costi rispetto agli approcci tradizionali. Appoggiandosi a ciò che già esiste e a un miglior sistema di supporto, che permetta agli utenti Amiga di partecipare attivamente alla costruzione di una base più ampia, si otterrebbe un ritorno di pubblicità di inestimabile valore.

Conclusioni

Ciò che tutti abbiamo subito sotto C= è stata l'ESCLUSIONE. Escom dovrebbe invece andare in una direzione opposta, verso l'INCLUSIONE, e trasformarla in uno strumento per nuovi metodi di marketing, come quelli messi in atto da grandi società, come per esempio (non ridete) The Body Shop e altri, che hanno ottenuto molta pubblicità per avere spezzato la vecchia forma di sistema corporativo, partecipando, tra le altre cose, ad avvenimenti locali socio-culturali, creando borse di studio o donando una percentuale dei loro profitti a cause utili o di carattere educativo.
So che tutto questo implica uno studio accorto delle nuove forze operanti nella società e nel marketing e una considerevole fantasia da parte dei pensatori "corporativi", fantasia che permetta loro di vedere oltre i loro nasi e di mostrare un'innovativa ed originale capacità imprenditoriale.
Nei momenti difficili c'è bisogno di guide intelligenti, bene informate, coraggiose e dinamiche. La Comunità Amiga reclama una guida di questo tipo. La persona in grado di portare a buon fine questo progetto potrebbe assumere molto velocemente un ruolo di primo piano sulla scena mondiale del computer. Mi sembra che l'uomo più importante della Escom, Manfred Schmitt abbia le capacità richieste. Egli, infatti, sembra avere abilità, intelligenza, ambizione e i mezzi necessari per intraprendere una tale avventura e imprimere un'impronta nel business dell'era dell'informatica che il potenziale di Amiga rende ancora possibile. Realizzare i suggerimenti descritti sopra sarebbe sicuramente un modo per cominciare a far rotolare la palla (non rimbalzare!).

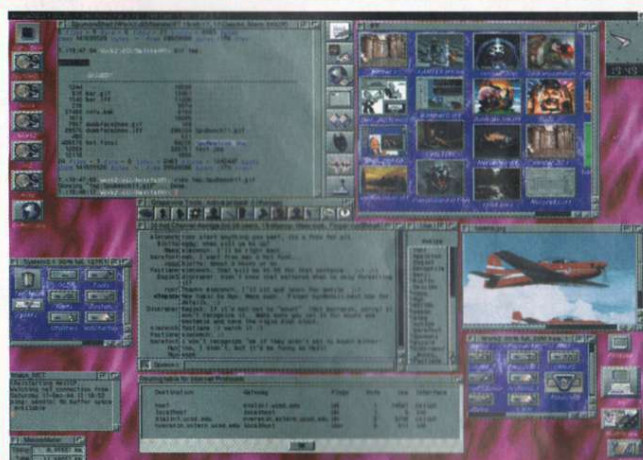
Giorgio Gomelsky
140 West 24 Street
New York NY 10011-1902
11 Agosto 1995
Email: gio@phantom.com

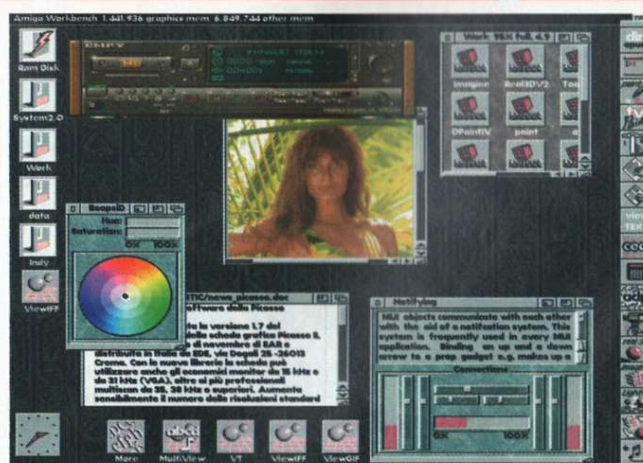
EnigmA Work

Quello che si può dire un Workbench piccolo piccolo. Scovato su Aminet... Da notare l'utilizzo di Magic WB e di Sysihack.

Un altro Workbench scovato su Aminet. L'autore ha deciso di usare le NewIcons.

Un Workbench da sogno per un computer da sogno. È bello veder girare AmigaDOS, Macintosh e Windows in un unico ambiente.

Il Workbench di Maurizio Bonomi. Utilzza Mui, Sysihack mentre le icone sono completamente disegnate a mano!

bench Gallery

empre da Aminet... Un WB con NewIcons e qualche altra utility. ecisamente manga-oriented.

Un Workbench davvero scenografico. Sysihack, Mui, MagicWB e altro ancora. La risoluzione è elevata (1024x768). L'autore è NJ Verenini.

irettamente dalla scrivania della redazione di Enigma. Michele rillo e il suo Workbench. Utilizza MUI, MagicWB e il nuovo simbo- della Amiga Technologies!

Ecco il Workbench di Alessandro Tasora. Risoluzione 800x600 a 256 colori, con modalità chunky-pixel della scheda grafica Picasso.

Chi è il Re delle GUI?

di ***Michele Iurillo*** *e* ***Alessandro Tasora***

Si sa che noi di EAR ci divertiamo a realizzare sempre nuove sigle. Qualche esempio: EAD Enigma Amiga Disk, EAG Enigma Amiga Gallery, EGG Enigma Games Gallery; oggi è il momento di.. Enigma Workbench Gallery.

Se c'è una cosa bella del nostro sistema è sicuramente l'alto grado di personalizzazione. Maniaci e altri pazzi passano ore a disegnare le proprie icone una ad una. Altri, come il sottoscritto, si affidano alle collezioni di PD, altri ancora non si muovono dallo standard. Se è vero che la scrivania è un biglietto da visita o che l'abito non fa il monaco allora non dovremo preoccuparci del desktop del vicino. Eppure c'è curiosità attorno ad alcuni Workbench che sono delle vere opere d'arte. Oggi vi presentiamo qualche "scrivania" d'autore e aspettiamo di ricevere qualche altra paziente opera da voi lettori per decretare chi è il vero Re delle Gui.

Breve storia della grafica 3D

Chi ci segue da tempo saprà che è nostra abitudine dedicare il paragrafo conclusivo di EAG ad un generico argomento di grafica tridimensionale. Anche se questo non è l'appuntamento di EAG, che ritornerà nei prossimi mesi, vogliamo egualmente affrontare un argomento di grafica 3D.

Questo mese vi presentiamo una sintetica "storia della grafica 3D", con l'esposizione cronologica delle sue tappe più significative.

È consuetudine far risalire la nascita della computergrafica tridimensionale ai primi esperimenti condotti al MIT dal laureando **Ivan Sutherland** sull'elaboratore Whirlwind, nel 1962: si trattava della visualizzazione di prospettive wireframe tramite un display CRT vettoriale. Oggi Sutherland produce gli acceleratori grafici più potenti al mondo, principalmente simulatori per l'industria aerospaziale.

Le immagini generate dai display CRT apparivano su schermi a fosfori verdi simili ad oscilloscopi, ed erano costituite da sole linee rette, perché il raggio catodico veniva pilotato proprio come in un oscilloscopio (o, se preferite, come i raggi laser delle discoteche).

Siccome i display CRT vettoriali potevano mostrare soltanto immagini wireframe, il passo successivo (1970) fu l'impiego di framebuffer "raster", per mostrare immagini costituite da pixel allineati, come nei monitor attuali. Questo portò ai primi esperimenti di campitura di poligoni per la rimozione di linee/superfici nascoste nonché ai tentativi di ombreggiatura "flat" (Watkins, Newell).

Poco tempo dopo apparvero le prime ricerche di **Torreance** e **Sparrow** sui modelli di illuminazione, ma soltanto con i primi framebuffer true-color si resero possibili, a metà anni '70, gli esperimenti di **H. Gourad**, **B. T. Phong** e **J. Blinn** che arrivarono separatamente a definire i più famosi algoritmi di ombreggiatura delle superfici.

Ancora oggi il modello di illuminazione più diffuso, presente in quasi tutti i programmi di rendering, prende il nome "phong" dal ricercatore che lo ha inventato, il defunto **Bui Tong Phong**.

Notevole fu anche il contributo di **Blinn** nello studio di texture e brush mapping (1976), mentre sul versante della modellazione negli stessi anni si esplorarono topologie alternative a quella poligonale, particolarmente grazie alle ricerche di **Bezier**, **Faux** e **Catmull** sulle superfici spline.

Apparve già nel 1982 il chip "Geometry Engine", primo vero acceleratore 3D, per opera di **Jim Clark**, da lì a poco fondatore della **Silicon Graphics**.

Sebbene i principi del ray-tracing furono già esposti da Cartesio nel suo trattato sull'ottica del 1637, è consuetudine attribuire la paternità di questo algoritmo, tanto caro agli amighisti, ai ricercatori **Greenberg**, **Kay** e **Whitted** che nel 1980 scoprirono questo metodo per la generazione di immagini estremamente fotorealistiche.

In seguito vanno segnalate le ricerche di **Reeves** sull'animazione (dal 1983) e i miglioramenti del ray-tracing e del texturing procedurale ad opera di **T. Kajiya**.

Nel 1986, alla Cornell University viene ideato il nuovo algoritmo "*Radiosity*", per merito di **Torrance**, **Cohen** e **Greenberg**, tuttora oggetto di ottimizzazioni e studi.

Nella seconda metà degli anni '80 si raccolsero i frutti di numerose ricerche sull'animazione (particellare, phisically-based ..) e si esplorarono algoritmi di rendering sempre più complessi, come il ray-tracing a ritroso di **Heckbert** e **J. Arvo**, il "cone tracing" di **L. Cook** e l'integrazione di radiosity con raytracing ad opera di **Wallace**, **Rushmeier** e **Torrance** (1987-1990). Dal 1990 ad oggi sono oggetto di attento studio anche gli algoritmi di "volume rendering", che in futuro saranno sempre più importanti per le ricerche mediche. (**Drebin**, **Hohne**, **Wiebecke**).

Al di là degli studi accademici, uno degli eventi più importanti del decennio scorso è stata la diffusione del computer Amiga coi primi programmi di rendering per personal computer (Sculpt, Videoscape, Turbo-Silver), grazie ai quali la grafica 3D è diventata accessibile a chiunque.

Noi amighisti sentiamo la necessità di ribadire questo merito storico, prima che altre piattaforme se ne arroghino la paternità con la stessa sfrontatezza con la quale in questi giorni vengono definiti "rivoluzionari" dei sistemi operativi che hanno scoperto i 32 bit e il multitasking con dieci anni di ritardo. Vi vogliamo salutare con lo slogan più usato dalla controcampagna di informazione a Windows '95:

"AmigaDos '85, dieci anni avanti".

EAR